UWAGA!!! 100 STRON NA WAKACJE!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

lipiec-sierpień 1997 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

7-8/97

CONQUEST EARTH

Najeźdźcy z Jowisza Atakują!

INNE RECENZJE

Carmageddon

Star Trek

Blood

Formula 1

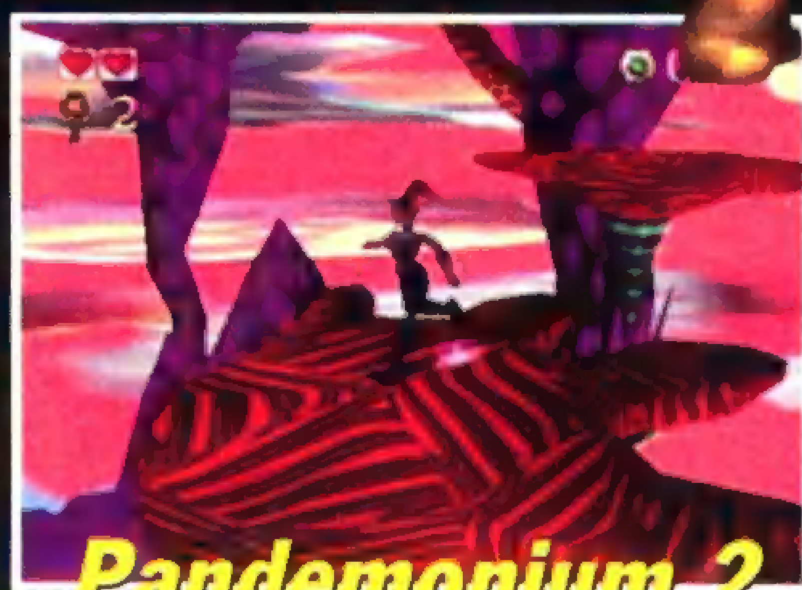
Dungeon Keeper

Na tę grę trzeba było czekać cztery lata

Praca w Toku



Fighting Force



Pandemonium 2



Crash Bandicoot 2



Dark Earth

DUNGEON KEEPER NADCHODZI

polska wersja językowa



LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:

AMI-COMM Gdańsk, ul. Kartuska 245; tel. 058-32 10 44 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6; tel. 058-47 02 62
AVAX W-wa, ul. Angorska 15A; tel. 022-617 14 78
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-59 40 42
„PLAY" W-wa. D.H. „JUPITER" ul. Towarowa; tel. 022-35 42 65
MARMET Zabrze, ul. Wolności 262; tel. 032-171 56 11 w. 460; 175 39 72
MIRAGE W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-671 15 55; 616 15 51
WALDI Wrocław, ul. Klaczki 4/1; tel. 071-325 24 58
USER Kraków, Przemysłowa 12; tel. 012-66 85 00, 56 45 66, 56 50 53

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL W-wa, Al. Jerozolimskie 2
Dom Handlowy „FENIKS" IVp. Wrocław
Dom Handlowy „PODWALE" Ip. Wrocław
DMG W-wa, Grzybowska 39
DYNAMIC 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16
MIKRO-FAN Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA" 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES Kalisz, ul. Śródmiejska 26
XYZ Lublin, ul. Okopowa 6
„WALDI" Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57
SKLEPY EMPIK

Dungeon Keeper



JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM

IPS

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel.: (0-22) 642 27 66, 642 27 68, fax: 642 27 69
www.ipscg.waw.pl



PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

poligrafia
wydawnictwo

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 19.99 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 9.99 zł
Cena det. bez CD 3.75 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.50 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez. Edycja CD ukazuje się co drugi miesiąc.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.00 zł

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 7-8/97 (36)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Marcin Sztankowski (Diabeł)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (IV kwartał '97) Należność (3 x 3.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 września 1997 r.)

Wstępniak

Tradycyjnie już numer wakacyjny jest łączony, za lipiec i sierpień, ale tym razem jest on nieco grubszy niż w latach ubiegłych. Udało nam się zawrzeć w nim recenzje najciekawszych gier jakie ostatnio ukazały się na rynku: „Dungeon Keeper", „Conquest Earth", „Carmageddon", „Star Trek", „C&C: Counterstrike", „Formula 1". Z zapowiedzi przedstawiamy m.in.: „Tomb Raider 2", „Crash Bandicoot 2", „Falcon 4.0", „Pandemonium 2", „The Lost World". Tym razem bardziej obszerny jest dział „Porady" z podpowiedziami i rozwiązaniami do takich gier jak: „X-Wing vs TIE Fighter", „MDK", „BC 3000AD", „Bud Tucker" i wybór najskuteczniejszych technik walki w „Soul Blade" na PSX. To wszystko, a nawet jeszcze więcej udało się nam, a co nie wypaliło? W poprzednim wstępniaku obiecywałem relację z Londynu z elitarnego spotkania developerów tworzących na potrzeby SONY. Jako jedyny z polskiej prasy był tam Rafał z redakcji PlayStation Magazyn PL, który obiecał spłodzić coś na potrzeby Gier Komputerowych, ale ostatecznie pomysł padł, gdyż naprawdę obszerna relacja z tego wydarzenia ukazała się w numerze 5/97 PSM PL. Tak więc zainteresowanych wszelkimi nowinkami fanów PlayStation odsyłamy do tego właśnie miesięcznika, bo nie wątpię, że dla każdego prawdziwego miłośnika PSX-a jest to lektura obowiązkowa.

Teraz z redakcyjnych plotek. Zacznijmy od góry. Naczelny zaczął ostatnio pokazywać swój ryjek w TV. Zaczęło się od Joysticka w TVP1, a przeszło również na Multimedialny Odlot w Polsacie. Miejmy nadzieję, że „gwiazdorstwo" mu nie odbije. Jeśli zaś idzie o młodszy narybek, to towarzycho spoważniało. „Diabeł" nieoczekiwanie ściął włosy, wyjął druty z uszu i nawet zamienił swą „piekielną" koszulkę na marynarę i krawat!. Również Kubuś położył pod topór swoje długie włosięta i teraz to typowy „jeżyk", a wygląda przy tym o jakieś 20 lat młodziej. Aha byłbym zapomniał, Kubie udało się szczęśliwie zdać maturę i jest już trochę spokojniejszy. Poza tym wakacje w pełni i każdy z nas próbuje uszczknąć sobie tych kilka dni, aby spędzić je z dala od... komputera. Ech, jak wspaniale później będzie do niego powrócić. Do zobaczenia po wakacjach! Cała redakcja przekazuje najserdeczniejsze życzenia najwspanialszych i najmilszych wakacji wszystkim naszym Czytelnikom i sympatykom. Trzymajcie się ciepło!

Redakcja

UWAGA!!! 100 STRON NA WAKACJE!
Gry Komputerowe 7-8/97
CONQUEST EARTH
Najeźdźcy z Jowisza Atakują!
INNE RECENZJE
Carmageddon
Star Trek
Blood
Formula 1
Dungeon Keeper
Na tę grę trzeba było czekać cztery lata
Praca w Toku
Fighting Force
Pandemonium 2
Crash Bandicoot 2
Dark Earth

w toku

Azel: PD RPG	24
Blade	21
Constructor	20
Crash Bandicoot 2	14
Dark Earth	15
Dominion	18
Falcon 4.0	16
Fighting Force	12
Galapagos	22
iF-16 Viper	19
Jazz Jack Rabbit 2	20
Lost World	23
Multi Race Champioship	25
Nightmare Creatures	22
Pandemonium 2	24
Sin	17
Tomb Raider 2	19
Waterworld	18

porady

BC 3000AD (2)	82
Bud Tucker	83
KK'N'D (3)	86
MDK	78
Soul Blade	84
X-Wing vs TIE-Fighter (1)	72

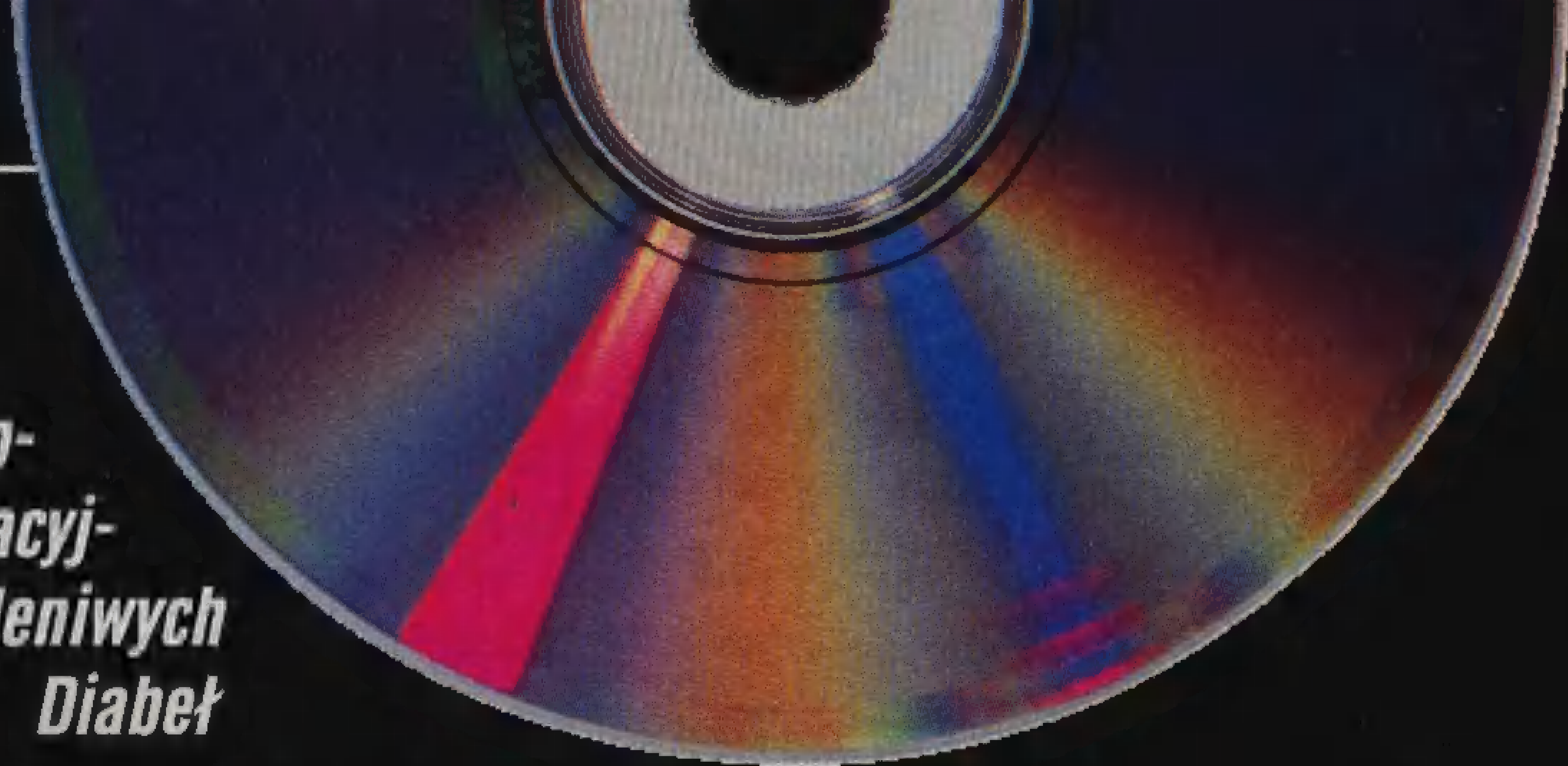
recenzje

Area 51	61	Killer Instinct Gold	60
ATF Gold	39	Liga PL Manager'97	58
Blood	50	Moto Racer	46
Bomberman	65	MegaSixPak	59
Capitalism Plus	57	Mr. Bones	64
Carmageddon	44	Outlaws	50
Conquest Earth	54	Sandwarriors	52
Counterstrike	36	Scorcher	47
Darklight Conflict	37	Sideline	32
Dungeon Keeper	30	Soccer '97	63
Excalibur 2555AD	62	Star Trek	34
Formula 1	42	Star Control 3	38
Helicops	40	X-Miles Add-On	41

przedstawiamy

E3 HOT NEWS
Nowości z USA
Czytaj str. 27

Gambleriada
Relacja z Wiosennej Edycji Targów Gier Czytaj str. 26



Dość długo trwał lipcowy proces zbierania demek na cover dysk dla Was. Spytacie, dlaczego? Otóż wolałem wybrać dla Was same perełki i najświeższe nowości zachodnich rynków. Jestem pewien, że pozycje zawarte na wakacyjnym CD-ROMie przypadną Wam do gustu, a wiele letnich leniwych dni spędzicie w towarzystwie pecetów. *Diabeł*

The Curse Of Monkey Island

Lucasarts
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95

Trzecia, nowiuteńka część, niesamowicie popularnej gry przygodowej. Do akcji jak zwykle wkracza nieustraszony i wreszcie doroślejszy Guybrush Threepwood, tym razem musi pokonać klątwę rzuconą przez swojego odwiecznego wroga – korsarskiego kapitana Le Chucka. Demko zajmuje ponad 100 MB, wypełnionych wspaniałą grafiką, dźwiękiem oraz znaczną ilością doskonałego lucasowego humoru. Gorąco polecamy wszystkim fanom sagi o Wyspie Małp.



Atlantis

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95

Jeśli lubicie przygodówki, których oprawa graficzna rzuca na kolana, to zapraszam do uruchomienia „Atlantis". Przygodówka ta ma piękną oprawę, jednakże jest, jak to w przypadku gier z prerenderowaną grafiką bywa, wyjątkowo sterylna. Jeśli odpowiada Wam taki rodzaj rozrywki i lubicie rozwiązywać zagadki logiczne (których w grze też jest niemało), to uruchomcie demko „Atlantis".





X-Wing vs TIE-Fighter

Lucasarts
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, joystick

Naszym drugim wakacyjnym megahitem jest niewątpliwie ten doskonały symulator kosmiczny, osadzony w świecie „Gwiezdnych Wojen". „X-Wing vs. TIE-Fighter" jest obok „Dungeon Keeper" chyba najlepszą grą bieżącego roku. W grze wcielamy się w postać kadeta jednej z dwóch kosmicznych flotylli: rebelianckiej i imperialnej (tej złej!). Kolejne misje wykonywane na hyperprędkościowych maszynach doprowadzić mają do zwycięstwa i panowania nad galaktyką. Niech Was nie zdziwi hasełko „joystick" w wymaganiach technicznych. Otóż bez podłączenia sprzętu tego typu do PC gra nie zainstaluje się.



Terracide

Eidos Interactive
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95

Hordy wrogów nacierają ze wszystkich stron. Wokół rozlegają się drażniące bębenki uszne eksplozje. Fajerwerki tworzą się z wylatujących w powietrze oponentów. Adrenalina buzuje, byle dalej, byle szybciej... byle ujść z życiem. W tych oto trzech zdaniach zawarte zostały doznania, jakie wywiera na rozemocjonowanym graczu najnowsza trójwymiarowa strzelanka z Eidosu. Ten potentat nie śpi, tylko wciąż wypuszcza na rynek kolejne hity. Tak, bo „Terracide", na pewno stanie na piedestale pośród innych strzelanek.





Redneck Rampage

Interplay
Pentium, 8 MB RAM

Czego to ludzie nie wymyślą. Ganiać po wsi z dwururką w poszukiwaniu swojej maciory, skradzionej przez kosmitów. W Stanach ludzie walą tłumnie do sklepów po gierkę. Natomiast wśród rodaków gra budzi kontrowersyjne opinie. Części moich znajomych gra podoba się bardzo, drugiej połowie wcale. Cóż, przekonajcie się sami.





The Need For Speed II

Electronic Arts
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95
Czy mieliście okazję zobaczyć te doskonałe wyścigi na majowej Gambleriadzie? Jeśli tak, to pewnie nie mogliście się do tej gry dopchać. Samochodowy oddział Electronic Arts wykreował i dopieścił sequela tego wspaniałego symulatora (to właściwe określenie) wyścigów samochodów osobowych. Dostępne są nowe samochody, wśród nich Jaguar XJ220, nowe ładniejsze trasy i wszystkie inne bajerki. Gra niesamowicie wciąga. Ja osobiście uważam „TN4S" za najlepszą komputerową zabawę na „czterech kółkach".



XS

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95
Często bohaterami zręcznościówek są super-herosi, rzadziej roboty. Ci właśnie metalowi kolesie walczyć będą na kolejnych poziomach tej trójwymiarowej strzelanki. Wyposażenie naszego killera jest standardowe: shotgun, karabiny, rakiety i temu podobny złom. Oprawa audiowizualna nie szokuje, ale nie jest też kiepska. Pozycja dla miłośników strzelanek 3D.



Warlords III: Reign Of Heroes

SSG
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95
Kolejnym ultra nowym demkiem, jakie Wam prezentujemy, jest trzecia już część strategii „Warlords". Najnowszy sequel posiada starannie wykonaną grafikę w wysokiej rozdzielczości, nowe opcje oraz rozbudowane starsze możliwości. Autorzy z australijskiej SSG dopełnili rozgrywkę o złożoną dyplomację. Oczywiście zobaczymy też sporo ślicznych, prerenderowanych filmików. Jak w każdej części „Warlords", motywem przewodnim jest konflikt o hegemonię nad kolejnymi lądami. Do walki przystępuje siedem ras utrzymanych w tolkienowskich realiach.



Blood Omen: Legacy Of Kain



Activision
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95
Tej gry nie trzeba zbytnio reklamować. Najpierw powstała na Sony PlayStation, teraz macie okazję zobaczyć i pograć w jej „niebieską" konwersję. Bohaterem „Blood Omen" jest wampir Kain, który musi uratować świat przed najpotężniejszą ze złych istot. Gra jest ciekawym i udanym połączeniem przygodówki i gry RPG. Nasz recenzent pogrywający w wersję wersję PSX-ową był nią zachwycony. Teraz my, posiadacze pecetów, będziemy mieli okazję wcielić się w wampira - krwiopijcę.

Banzai Bug

Grolier Interactive
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95
Gra przypomina „Descenta" (sterowaniem), „Battle Bugs" (śmieszne sample) oraz to coś, co wplątało insekta Banzaia w nieprzyjemne spotkanie sam na sam z lokatorami podmiejskiego domku. Domu, w którym głową rodziny jest Extreminator - zabija owady, na śmierć. Podczas podróży po domu Banzai spotka wielu wrogów, ale i wielu latających przyjaciół. Gra głównie dla dzieci, chociaż starsi gracze zapewne pograją z przyjemnością.

Telefoniczny Dodatek Specjalny

Telekomunikacja Polska S.A. prezentuje: Jak podłączyć się do Internetu?
Na naszym cover CD w menu, w dziale dodatki znajdziecie multimedialną prezentację usług internetowych. Prezentacja zawiera wszystkie potrzebne do zalogowania się na darmowym serwerze informacje. Początkujący bezstresowo dowiedzą się, czym jest FTP, WWW, czy też E-MAIL. Polecamy wszystkim żółtodziobom internauctwa.

Commanche 3

NovaLogic
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95
Trzecia już część najlepszego symulatora amerykańskiego śmigłowca RAH-66. Najnowsza część gry bije na głowę grafiką poprzednie „Commanche". Autorzy wykorzystali w niej swój najnowszy engine graficzny - Voxel Space 2. Grafika jest doskonała, dźwięki także. Uzbrojeni w najnowsze zdobycze techniki wojennej będziecie musieli przetrwać na linii frontu. Te wszystkie super-cechy „Commanche 3" prowokują jedną wadę - koszmarne wymagania sprzętowe. Praktycznie w 640x480 - trybie najlepszym, aby uzyskać płynność przydałoby się P200 i akcelerowana karta graficzna.



Oprócz powyższych pozycji na krążku znalazły się:

- MOTORACER
- SCARAB
- NCAA '97: Road To The Final Four II
- NORSE BY NORSEWEST: Lost Vikings II
- PRIVATEER 2: The Darkening
- DECISSIVE BATTLES: The Ardennes Offensive
- WARDIARY

nowości

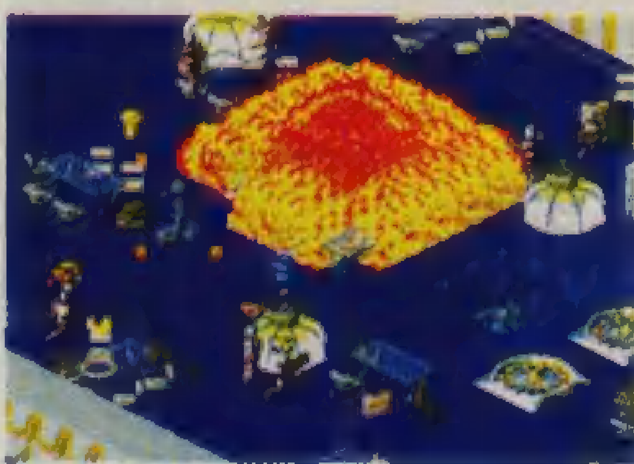
Wydawać by się mogło, że okres wakacyjny może być sposobnością do ucieczki od komputera. Ale niestety (albo na szczęście), nasi dystrybutorzy wzorem swoich zachodnich kolegów po fachu, nie zamierzają nam - graczom „popuścić"!

X-COM: Apocalypse

MicroProse • PC

Po „UFO: Enemy Unknown" i „X-COM: Terror From The Deep", firma MicroProse prezentuje trzeci akt walki sił specjalnych X-COM z Obcymi, zagrażającymi ziemskiej cywilizacji. Tym razem większość akcji toczy się w olbrzymim, samowystarczalnym mieście Megalopolis na planecie MegaPrime. Gracz musi przeniknąć do społeczności tego miasta i, prowadząc sprytne śledztwo, wykryć czające się niebezpieczeństwo. Oczywiście, samo śledztwo jest dopiero wstępną fazą gry, bo potem nie brak już dynamicznych scen walk z masowymi nalotami Obcych. Przy każdorazowym uruchomieniu gry generowane jest nowy wygląd Megalopolis, nowy wszechświat zajęty przez Obcych i nowy zestaw umiejętności prowadzonej przez nas postaci, a więc każda rozgrywka będzie niepowtarzalna, co gwarantuje dobrą i długotrwałą zabawę. ■





Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**

ze świata

• Dostępny jest już kolejny model PlayStation. Ma więcej pamięci Video RAM oraz szybciej wgrywa gry. Co ciekawe, nie jest wyposażony w szybszy czytnik, a przyśpieszony jest z poziomu software'u. Aby nie podskoczyła cena konsoli, zrezygnowano z wyjścia chinchowego. Pozostawiono jedynie RGB.

• Sega podała, że ich najnowsza konwersja, mordobicie „Last Bronx" będzie pracować w wysokiej rozdzielczości i 60 fps. Jeśli spełnią się te zapowiedzi tron opuści „Soul Blade". To pewne jak amen w pacierzu.



V-Rally

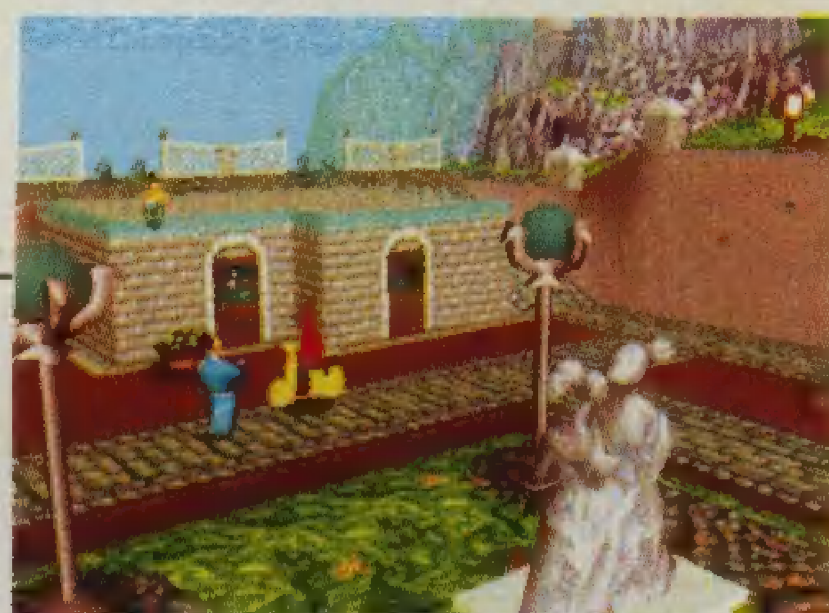
Ocean • PSX

Sega Rally to klasyka wśród konsolowych wyścigów. Na PlayStation dało się odczuć brak tego typu racera. Na szczęście ta sprawa ulegnie szybkiej zmianie, ponieważ Ocean wydaje bardzo interesującą grę „V-Rally". Jak łatwo się domyślić, jest to symulator jazdy samochodem. Zapowiada się niezwykle interesująco. Mamy do przejechania aż 45 tras. Jest to wybór, jakiego jeszcze nie było. To jeszcze nie koniec rewelacji. 11 samochodów, którymi można pruć ile wlezie. Oj! To gra na długie upalne dni. Wszystko oczywiście okraszone jest odpowiednio ładną grafiką i klimatyczną muzyką. Te wszystkie czynniki składają się na obraz gry, która najprawdopodobniej będzie wielkim hitem. Dla nas graczy to cudownie, po co jechać nad morze czy w góry, szkoda stracić tyle wolnego czasu. Przecież od września nauka, to kiedy można najwięcej grać? W wakacje! ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Lipiec**

LBA 2

EA • PC



„Little Big Adventure" z firmy Adeline podbiła serca graczy swym niezwykłym wyglądem, poczuciem humoru i przede wszystkim ogromną grywalnością. I oto, już w sierpniu, będziemy mogli zająć się dalszymi przygodami Twinsena w świecie Twinsun. Znowu powrócą niezwykłe ludziki i słonioludy, zetkniemy się również z Obcymi, którzy terroryzują ten niezwykły świat, wyglądający jak plan filmu kukiełkowego. Poza nowymi przygodami, gra oferuje oczywiście jeszcze lepszą grafikę, kilka nowych zachowań bohatera i jeszcze więcej dobrej zabawy. Myślę jednak, że „LBA2" i tak nie wymaga żadnych specjalnych rekomendacji. Jeśli tylko nie będzie gorsza od oryginału (a z pewnością nie będzie) to i tak odniesie sukces. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Sierpień**



GT Racing 97

Ocean ● PC

Mniej lub bardziej realistycznych gier wyścigowych jakoś ostatnio nie brakuje, ale że cieszą się one niesłabnącym powodzeniem, to z pewnością jeszcze jedna gra tego typu bez trudności znajdzie nabywców. Tym bardziej, że nie jest to gra niskich lotów. Sama możliwość zasiądnięcia za kierownicą kilku z najszybszych samochodów sportowych (m.in. Renault Fuego, Simca Horizon) i ścigania się po trasach Anglii, USA, Niemiec, Skandynawii oraz Francji, to niezła gratka dla wszystkich komputerowych kierowców. Gra dysponuje oczywiście doskonałej jakości grafiką 3D, co dodatkowo podkreśla widowiskowość tras. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Sierpień**







Tales of Atlantis

Cryo ● PC

Miłośnicy przygodówek mogli już zapoznać się z pierwszą grą korzystającą z systemu OMNI-3D, był to „Wersal 1685" francuskiej firmy Cryo. Jako przygodówka gra budziła pewne kontrowersje, ale system OMNI-3D w pełni się sprawdził, jako doskonałe rozwiązanie do prezentacji wnętrz. Teraz Cryo prezentuje kolejną grę przygodową korzystającą z systemu OMNI-3D, w której wszystkie postacie animowano przy użyciu techniki motion capture, a ruchy warg synchronizowane są z głosem za pomocą procedur rozpoznawania mowy. Jeśli dodać do tego interesującą intrygę oraz miejsce akcji – zawsze fascynującą, mityczną Atlantydę, to gra zapowiada się dosyć interesująco. A jednego możemy być pewni – jeśli nawet rozgrywka nie przypadnie nam do gustu, to przynajmniej będziemy mogli poglądać dużo dobrej grafiki i animacji trójwymiarowej. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Lipiec**

Imperium Galactica

GT Interactive • PC

GT Interactive zapowiada nową generację gier strategiczno-symulacyjnych. Jej pierwszym przedstawicielem jest „Imperium Galactica". Gra ta łączy w sobie budowę i zarządzanie Imperium Galaktycznym, a więc coś w rodzaju kosmiczne „Civilization" (a ściśle mówiąc „Master of Orion") z realistycznymi sekwencjami walk w kosmosie. Grze można przyznać jedno – wizualnie prezentuje się wręcz rewelacyjnie. Myślę, że spodoba się zarówno miłośnikom strategii ekonomicznych (dzięki zarządzaniu, dokonywaniu wynalazków, pertraktacjom dyplomatycznym), jak i zwykłych kosmicznych strzelanek (dzięki setkom typów broni i statków kosmicznych oraz pięknej grafice). ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Lipiec**





ze świata

• **Huczne zapowiedzi dotyczące „Turoka" na PlayStation, jak się okazuje można wsadzić między bajki. Niestety, ale producenci stwierdzili, że musieliby zrezygnować ze zbyt wielu elementów gry, żeby dokonać spektakularnej konwersji. Cóż, mówi się trudno i żyje się dalej.**

Betrayal in Antara

Sierra • PC

W gry RPG z reguły grają tylko ich zagorzali miłośnicy. Świat lochów, magii, kształtowania charakteru postaci i gry zespołowej nie bardzo znajduje zrozumienie u całej reszty szeregowych graczy. Być może jednak najnowsza RPG z Sierry – „Betrayal In Krandor", zdobędzie dla RPG nowych zwolenników, nie odpychając jednak zagorzałych i doświadczonych roleplajowców. Tak przynajmniej zapewnia Sierra, nęcąc przy tym dużą złożonością intrygi, piękną grafiką i rozgrywką w trójwymiarowym świecie, widzianą z perspektywy pierwszej osoby. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Lipiec**





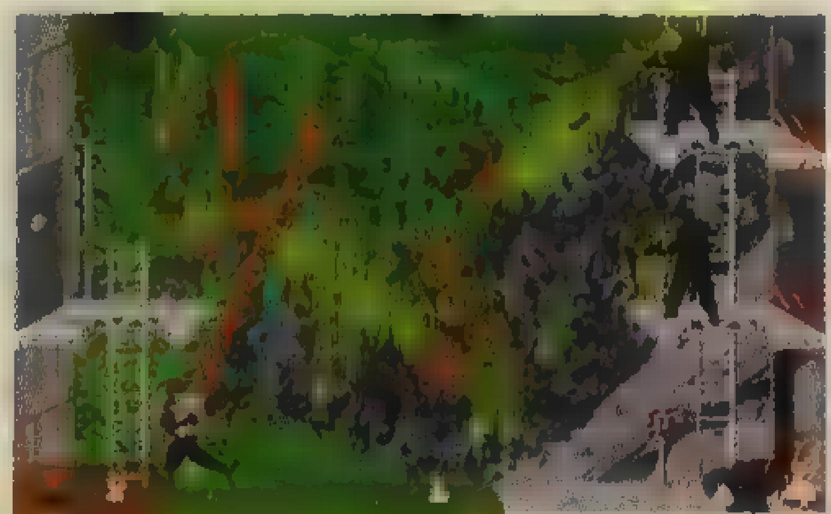
Polska Premiera
Dungeon Keepera





Okazuje się, że Polska jest krajem, w którym rynek gier komputerowych rozwija się nad wyraz prężnie. Doskonałym tego dowodem jest impreza zorganizowana przez IPS Computer Group, z okazji wydania w pełni spolszczonego „Dungeon Keepera". Miejscem premiery był ekskluzywny lokal o bardzo klimatycznie brzmiącej nazwie „Loch". Zresztą umiejscowienie lokalu (mroczne piwnice) plus znakomita scenografia i fantastyczne stroje gospodarzy stworzyły niepowtarzalną atmosferę. Zabawa rozpoczęła się czwartego lipca o godzinie dwudziestej pierwszej. W klubie spotkała i bawiła się cała branża komputerowej rozrywki. Nie zabrakło oczywiście wielu atrakcji. Na początku Emilus, jeden z prowadzących program „Escape" wprowadził wszystkich zebranych w mroczny świat „DK". Potem o grze mówili przedstawiciele Electronic Arts, którzy specjalnie z okazji premiery zawitali do Polski. Po prezentacji produktu Bullfroga, rozpoczęła się nieoficjalna część zabawy, czyli regularna biba. Muzyka poruszała ciałem a piwo dodawało energii. Wszyscy bawili się do białego rana. Impreza zorganizowana przez IPS był urządzona z dobrym smakiem. Przepych panował wszędzie. Doskonałe posiłki, super muzyka, good beer, ■ nad tym wszystkim czuwał duch „Dungeon Keepera". Czego chcieć więcej? Chyba tylko tego, żeby tego typu zabawy organizowano częściej. ■

B.I.G.
User ● PC



Pamiętacie hit pod tytułem „Crusader"? To były czasy – westchnął pewnie niejeden z Was. Giera była zawalista, ale trochę brakowało w niej polskich akcentów. To samo można by powiedzieć o „Hunter Hunted". Dziwicie się pewnie, co ma jedno z drugim wspólnego. Ano ostatnimi czasy nasi rodzimi programiści postarali się i stworzyli coś, co jest połączeniem obu tych programików z naszymi rodzimymi akcentami. Możliwość wyboru typu od platformówki po przygodówkę oraz ponad 250 scenerii nieźle stanowi niezłą zapowiedź tego produktu. ■

Dystrybucja: **User**
Premiera: **Już jest**

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

EMPIK
Kultura i Media

CZEKAMY NA WASZE GŁOSY!
GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY!

WSZYSTKIE KARTKI WEZMĄ UDZIAŁ W LOSOWANIU GIER Z CZOŁÓWKI LIST. CZEKAMY NA WASZE GŁOSY DO 10-go KAŻDEGO MIESIĄCA.

LISTA CZYTELNIKÓW

1.RED ALERT
2.MDK
3.DIABLO
4.X-WING VS. TIE-FIGHTER
5.THEME HOSPITAL
6.HEROES OF MIGHT & MAGIC II
7.WARCRAFT II
8.NBA LIVE
9.FIFA'97
10.SCREAMER II

LISTA EMPIKU

1.COMMAND & CONQUER:RED ALERT
2.WARCRAFT II DELUXE
3.THEME HOSPITAL
4.MDK
5.NBA'97
6.NEED FOR SPEED II
7.X-WING VS.TIE FIGHTER
8.DIABLO
9.ACE VENTURA
10.COUNTERSTRIKE RED ALERT-MISIONS

PISZCIE NA ADRES:
CGS AL.MARSA 6
04-202 WARSZAWA

w toku

Okres wakacyjny to dla producentów gier czas wytężonej pracy. To właśnie teraz ostateczny kształt przybierają gry, których premiera planowana jest na Gwiazdkę. Szykowane są wielkie hity jak „Pandemonium 2" i „Crash Bandicoot 2".

Platforma: **PC, PSX, Saturn**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core Design**
Premiera: **Jesień**

Fighting Force

Takie newsy są stresujące. Super bijatyka dopiero na początku roku szkolnego. Pełny trójwymiar, multum ciosów, może nawet czterech fighterów naraz.

Głównymi bohaterami tej nowlutkiej wspaniałej bijatyki trójwymiarowej są cztery postacie: Mace Daniels, Hawk Manson (fajne nazwisko!), Ben „Smasher" Jackson oraz Alana McKendrick. Łączy ich wspólny zamiar powstrzymania niecnych planów Dr. Zenga. Nasi bohaterowie przedzierać się będą przez 8 poziomów, podzielonych na 25 niesamowitych stref. Naładowana do granic możliwości akcja gry przeniesie naszych bohaterów do biur, pociągów, sprzętów latających, a nawet na sekretną wyspę. „Fighting Force" umożliwia graczom pełną swobodę ruchów w trójwymiarowym świecie. Każdy gracz będzie mógł dowolnie wybrać swój cel, odpowiednio przemieszczając świat gry. Grając ponownie i wybierając inne kierunki, uzyskamy odmienny przebieg rozgrywki. Do walki będziecie używać niewiarygodnej ilości różnych rodzajów broni, a jako dodatkowego arsenału będzie można także używać np. wyrwanej w windzie poręczy, czy też świeżo „wyplutej" przez automat butelki. Zdobywanie kolejnych przedmiotów będzie premiowane licznymi bonusami. Każdy z bohaterów gry dysponuje znacznym wachlarzem ciosów (ich liczba to około 40-50), nie licząc ataków specjalnych, natarć z użyciem różnorodnych broni i combosów. W samej grze jest trochę miejsc, do których dostęp będą miały tylko poszczególne postaci. Gracze będą mogli walczyć we dwóch naraz, a przeciwko nim do pojedynku może stanąć nawet 5 czy 6 przeciwników jednocześnie. Do wyeliminowania, oprócz samego „szwarc charakteru" będzie sześciu bossów oraz oczywiście hordy ostrych panienek, nawiedzonych harleyowców i innych pseudopokojowych przechodniów. „Fighting Force" łączy w sobie inspiracje z takich klasycznych automatowych bijatyk, jak „Double Dragon" i „Streets Of Rage", dodając do nich w pełni trójwymiarowe otoczenie oraz możliwie największą interakcję ze wszystkimi obiektami i postaciami napotykanymi podczas gry. Dodatkową atrakcją będzie arena przeznaczona do walki jeden na jednego (a może nawet dwóch na dwóch). Zamieszczone screeny przedstawiają fragmenty gry, a także szkice projektowanych postaci, które później ożyją w saturnowym świecie 3D. Osobiście nie mogę się doczekać na tę nawalankę. ***Diabeł***

Gra łączy w sobie inspiracje z takich klasycznych automatowych bijatyk, jak „Double Dragon" i „Streets Of Rage", dodając do nich w pełni trójwymiarowe otoczenie...



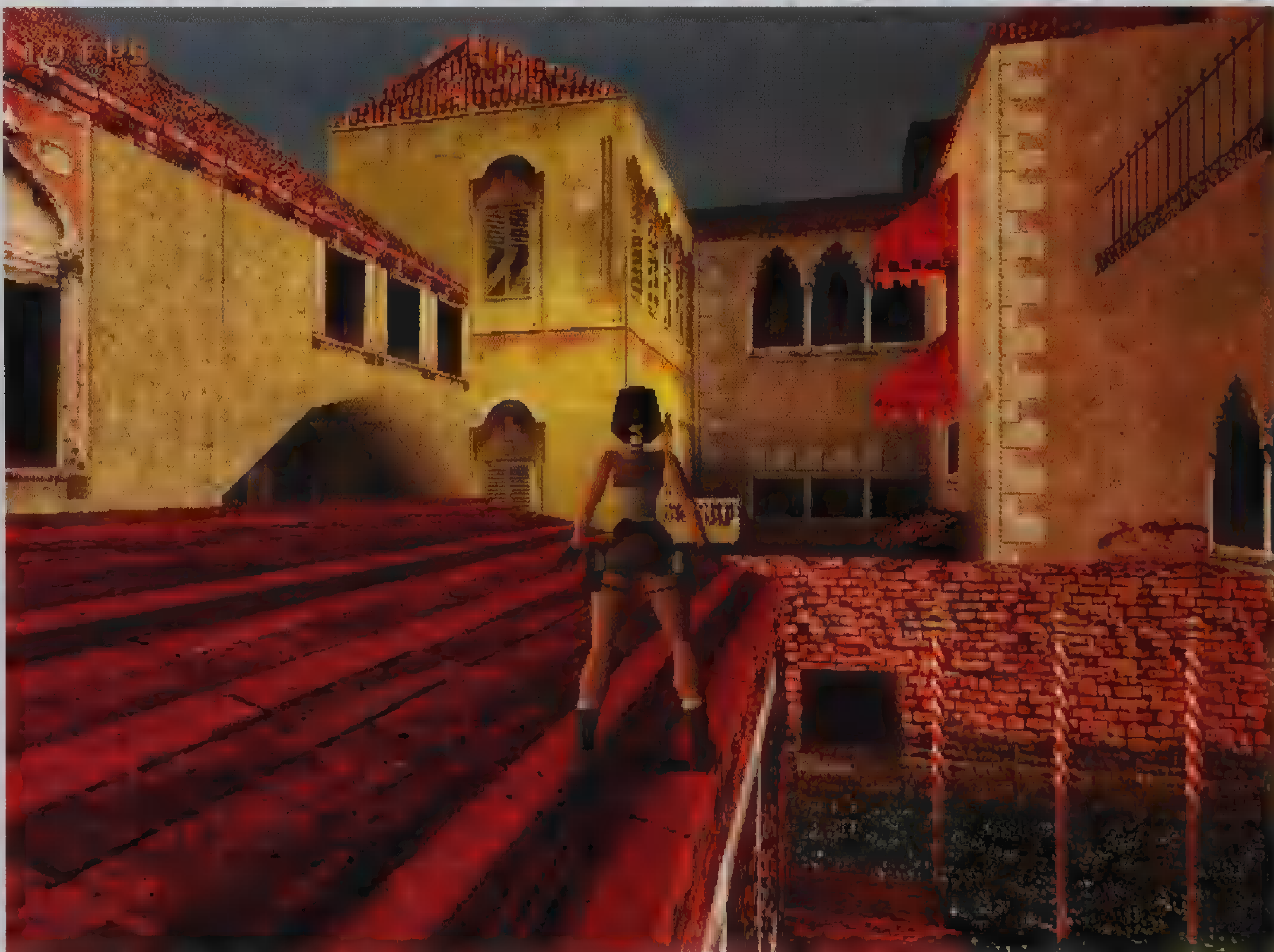




Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core Design**
Premiera: **Listopad**

Tomb Raider 2

Już niedługo żeńskie wydanie Indiany Jonesa, w postaci pięknej Lary Croft, pojawi się na ekranach naszych Pecetów i... nie tylko.



Gra okazała się jednym z największych komercyjnych sukcesów zeszłego sezonu, przynosząc firmie Eidos chwałę, sławę i krociowe zyski. Przygody pięknej Lary Croft, zrealizowane w pięknej trójwymiarowej grafice, łączące strzelanie i zręczność oraz niewielkie dozy główkowania, dosyć mocno wstrząsnęły światem gier komputerowych oraz oczywiście samymi graczami. Nic więc dziwnego, że prace nad częścią drugą trwają już pełną parą, zaś ich efekty będziemy mogli podziwiać w okolicach Gwiazdki.

Samych zmian będzie niewiele. Koncept gry, czyli połączenie strzelania, skakania po platformach i rozwiązywania zagadek oraz interfejs czy sposób pracy kamer pozostaną nie zmienione. „Tomb Raider 2" będzie więc czymś w rodzaju mission disku, o ile można zaryzykować takie stwierdzenie w przypadku tego rodzaju gier. Zmianom ulegnie grafika, która tym razem będzie bardziej szczegółowa (spójrzcie tylko na te piękne screeny z Wenecji). Lokacje zostaną przeniesione bardziej „w plenery" i będą znacznie obszerniejsze (oprócz Wenecji wspomina się jeszcze m.in. o Wielkim Murze w Chinach oraz zatopionych karawelach gdzieś na Morzu Sargassowym). Pojawi się także więcej różnorodnych potworów i broni, za pomocą których będziemy z nimi „rozmawiali". Oczywiście grze towarzyszyć będzie warstwa fabularna, która w postaci filmików pomiędzy kolejnymi poziomami ma umotywować nas do dalszej walki. I znów, niczym w filmach o ponętnym (dla kobiet of course) archeologu – Indianie „Indy" Jonesie, będzie chodziło o starożytny artefakt, którego potężne moce mogą pomóc „złym" zawładnąć światem.

Na koniec informacja z innej beczki. Tak to już się w Hollywood przyjęło, że popularne gry są coraz częściej przenoszone na ekran kinowy („Mortal Kombat" na przykład, żeby nie być gołosłownym). I tu uwaga – ma powstać filmowa wersja „Tomb Raidera". Prace nad scenariuszem oraz rozmowy z Eidos są już bardzo zaawansowane. Wytwórnia IGM nie wie jeszcze tylko, kto ma wcielić się w rolę Lary Croft. Kandydatkami są m.in. Lucy Lawless, Elizabeth Hurley, Michelle Kahn, Julia Louise Dreyfuss, Drew Barrymore oraz Uma Thurman i Sandra Bullock. Osobiście jestem za którąś z tych dwóch ostatnich. ***Piotres***

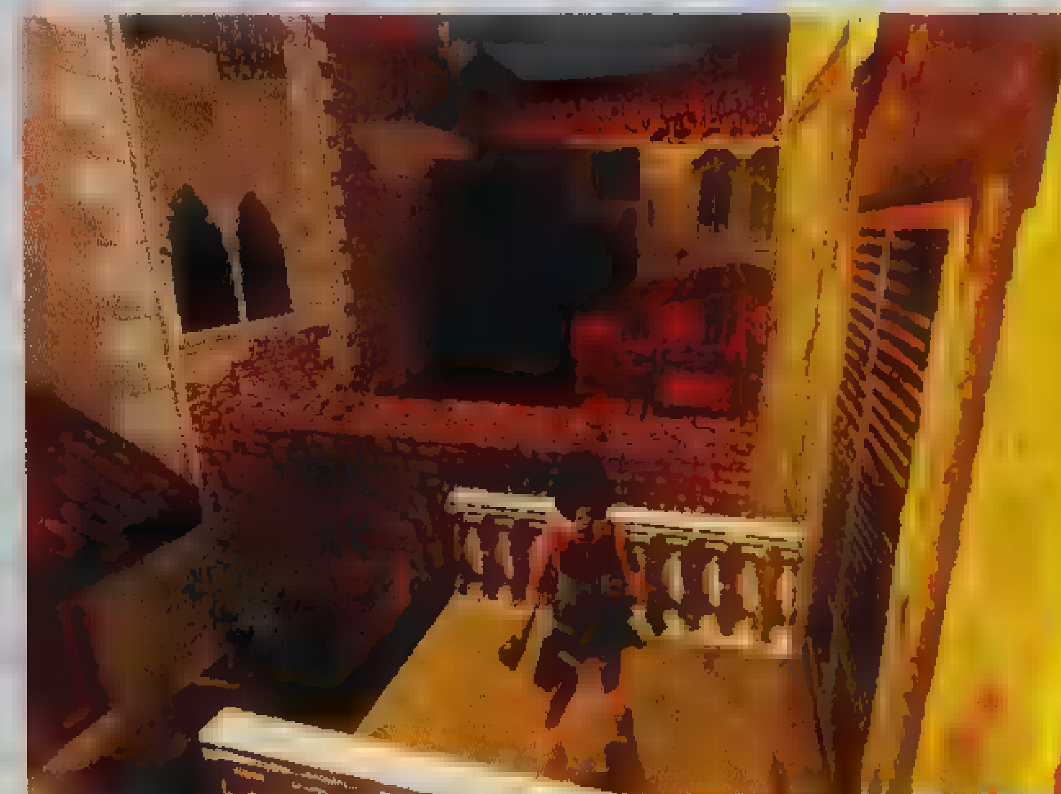




Dla wszystkich 'tombiaków' dobre wieści – już w listopadzie kolejne przygody Lary Croft.







Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Naughty Dog**
Premiera: **Jesień**

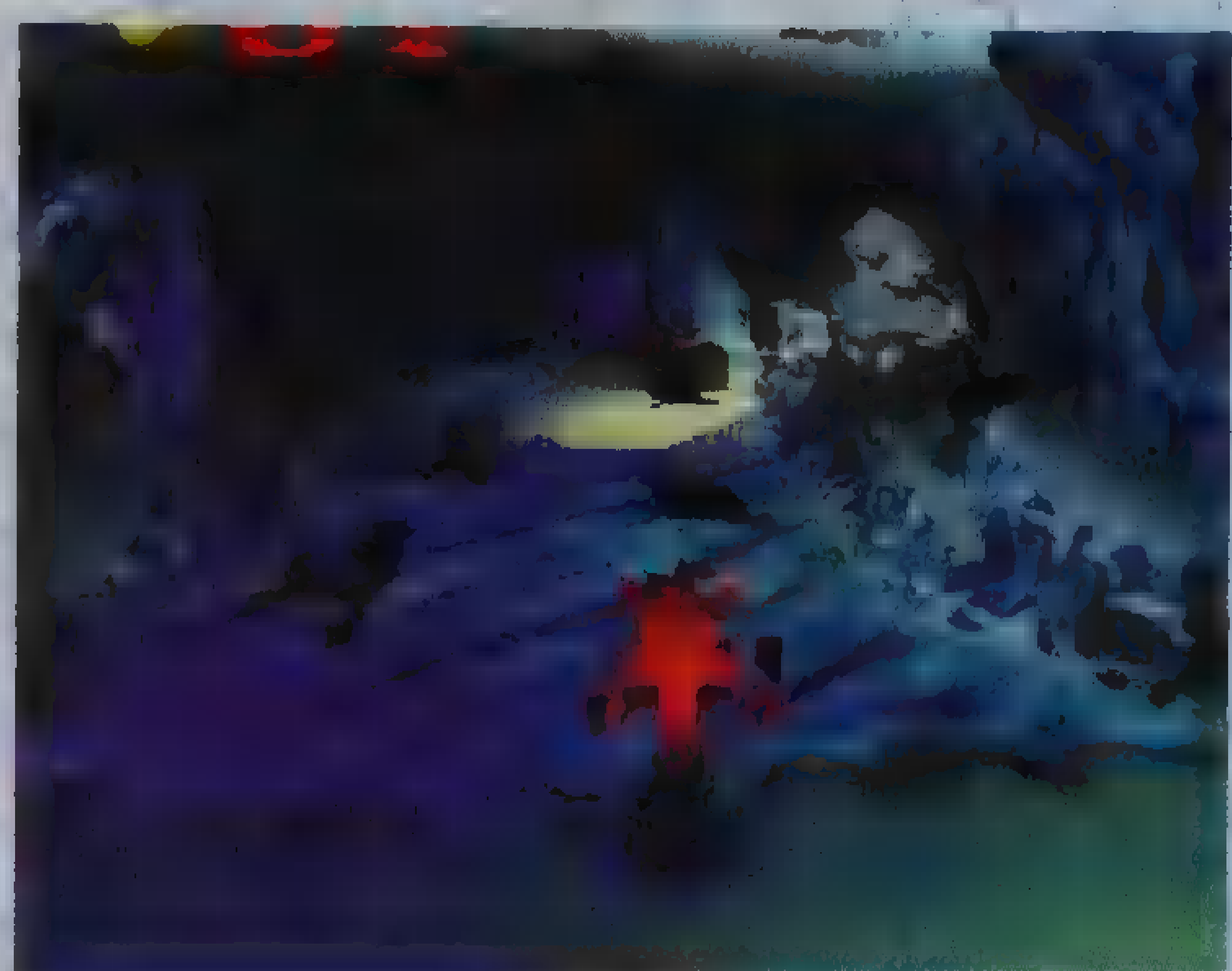
Crash Bandicoot 2

Jeszcze dobrze nie ochłonęliśmy po uderzająco doskonałym „Crashu Bandicoocie", a Naughty Dog zapowiada już drugą część.



O popularności tej gry świadczy ponad milion sprzedanych kopii. Sukces na miarę doskonałego „Resident Evil". Bohaterem wydanej przez Sony Computer Entertainment platformówki jest mały lisek imieniem Crash (prawdę mówiąc to bandikot, ale nam łatwiej będzie nazywać go liskiem), który obecnie stał się maskotką PlayStation. Wszyscy już kojarzą go z naszą konsolą. I nie ma się czemu dziwić, został tak sympatycznie przedstawiony w grze, że prawie wszyscy zapałali do niego sympatią. Oczywiście wielki sukces „CB" zawdzięcza znakomitej oprawie audio-wizualnej. Grafika po prostu była rewelacyjna, i spokojnie mogła konkurować z tą z „Super Mario 64" – gdyby nie jeden mały zgrzyt. Mianowicie nasz lisek mógł się poruszać jedynie do przodu i tyłu, a Mario biegał w jakim chciał kierunku. Przyczyna takiego rozwiązania jest bardzo jasna. Programiści z Naughty Dog wcześniej wyrenderowali wszystkie scenerie, a w real-time animowane były same zwierzątka. Ale tak czy siak, grafika była zachwycająca. Co natomiast w sequelu?





Ano nasz profesor Cortex powraca. Jak to? Przecież własnoręcznie zrzuciłem go z zamkowego dachu! – powie niejeden z Was. Niestety, jak to ze złymi uczonymi bywa, mają oni najwięcej szczęścia w najmniej odpowiednich momentach. Tak! Nasz wróg numer jeden przeżył. Mało tego. Założył swoją bazę na orbicie Ziemi i stamtąd knuje wraz ze swym nowym pomocnikiem, fizykiem Dr. Jinem.

Jeśli podstawy fabuły drugiej części „Crasha Bandicoota" są już jasne, to zobaczmy co się zmieniło w sferze technicznej. A jest tego trochę. Oczywiście grafikę dopieszczono do granic bólu. Engine 3D jest jeszcze wydajniejszy, a przez to szybszy. Mamy możliwość podłączenia analogowego pada, co nam bardzo ułatwi zabawę. Oczywiście nasz lisek będzie musiał stawić czoła nowym problemom. Bo jak np. poruszać się w przestrzeni kosmicznej? Odpowiedź brzmi: za pomocą odrzutowego plecaka! Więc sami widzicie, że autorzy postanowili odnieść jeszcze większy sukces. Ja widziałem roling demo i wiem, że Naughty Dog wręcz znokautuje miłośników platformówek, a nastąpi to już na jesieni. ***Kuba***



Oczywiście grafikę dopieszczono do granic bólu. Engine 3D jest jeszcze wydajniejszy, a przez to szybszy.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Mindscape**
Producent: **Kalisto**
Premiera: **Lato**

Dark Earth

Po nieudanym blaszakowym „Savage Warriors" firma Kalisto nie zasypia gruszek w popiele. Oprócz zapowiadającego się doskonale PSX-owego „Nightmare Creatures" dla wszystkich właścicieli PC przygotowuje grę „Darkearth".

Po fiasku, jakie poniosła bijatyka „SW", przez pewien czas o Kalisto nie było nic słychać, aż tu nagle firma dostarcza informacje prasowe dotyczące kilku świetnych tytułów. Najnowszy projekt Kalisto – gra „Darkearth" – ma z założenia przyćmić blask takich hitów, jak „Alone In The Dark" czy nawet „Resident Evil". Zapewne w tej chwili zadajecie sobie pytanie, co też w „Darkearth" może zakasować te przeboje. Otóż grafikę gry stanowić będą, doskonale znane z serii „AITD", trójwymiarowe, renderowane na „Softimage" i „3D Studio", lokacje. Jeśli w „AITD" – protoplaście przygodówek 3D było 50 lokacji, w osławionym „Resident Evil" circa 80, to w grze Kalisto jest ich 250! Fabuła przedstawia się następująco. Na Ziemię spada deszcz meteorów, ludzie chronią się przed apokalipsą w wybudowanych naprędce cytadelach. Wkrótce za „deszczem ognia" przybyły potwory – Stallici. Wraz ze sobą przynieśli krew i pożogę. Spowodowali także rozpad Słońca i pokryli Ziemię mrokiem. To niekończące się zaćmienie spowodowało nawet wykreowanie się religii, tłumaczącej kataklizm. Jak to klasycznie bywa, jedynie gracz może ocalić Ziemię.



Diabeł

Najnowszy projekt Kalisto - gra „Darkearth" - ma z założenia przyćmić blask takich hitów, jak „Alone In The Dark" czy nawet „Resident Evil".

Platforma: PC
Wydawca: MicroProse
Producent: MicroProse
Premiera: Zima

Falcon 4.0

Uderzając swoją przepiękną grafiką i wysokim poziomem szczegółów, „Falcon 4.0" powinien przesunąć dalej granice możliwości współczesnych symulatorów lotu.





Gra ma miejsce w czasie wojny, a jej akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Gracz jest posadzony za sterami jednego z najsłynniejszych odrzutowych myśliwców amerykańskich – F-16. Walki będą się toczyć nad Półwyspem Koreańskim, który został w pełni wymodelowany na podstawie rzeczywistych i bardzo szczegółowych zdjęć lotniczych.

Każda z misji ma zawierać wiele celów, pojawiających się zarówno na ziemi, jak i na morzu czy też w powietrzu. Gracz ma mieć możliwość latania w misjach, które będą zależeć od aktualnego stanu wojny; również ich powodzenie bądź też porażka, ma mieć wpływ na toczące się walki i na przebieg całej kampanii.

Kiedy przyjdzie się przyjrzeć grafice – każdy zauważy, że engine graficzny gry jest wprost fantastyczny. Każdy z samolotów jest w pełni teksturowany i cieniowany, podobnie zresztą jak budynki i pojazdy naziemne. Tło, które stanowi krajobraz Korei, jest bardzo atrakcyjne i zmienne, przy czym zawiera mnóstwo drobnych szczegółów. Teren został wymodelowany na podstawie całego Półwyspu Koreańskiego, co daje graczom swobodny wybór trasy przy wykonywaniu poszczególnych misji i wypełnianiu ich celów.

Cechą charakterystyczną serii „Falcon" jest ich bardzo wysoki stopień realizmu w sterowaniu lotem oraz samą jego mechaniką. „Falcon 4.0" nie odbiega od tej tradycyjnej linii – w grze zostały wykorzystane zarówno rzeczywiste modele lotnicze myśliwców, jak i rakiet typu 'powietrze-powietrze' i 'ziemia-powietrze'. Połączenie tych wszystkich cech daje graczowi poczucie pełnego i rzeczywistego uczestnictwa w toczonej współcześnie powietrznej wojnie. W grze jest planowane zawarcie wsparcia do najpopularniejszych akceleratorów grafiki trójwymiarowej – poczynając od kart z procesorami 3Dfx, poprzez Rendérition, ATI, po Cirrus Logic i S3. W pełni sprawna i gotowa do sprzedaży wersja gry „Falcon 4.0" ma się pojawić pod koniec tego roku.

Wist

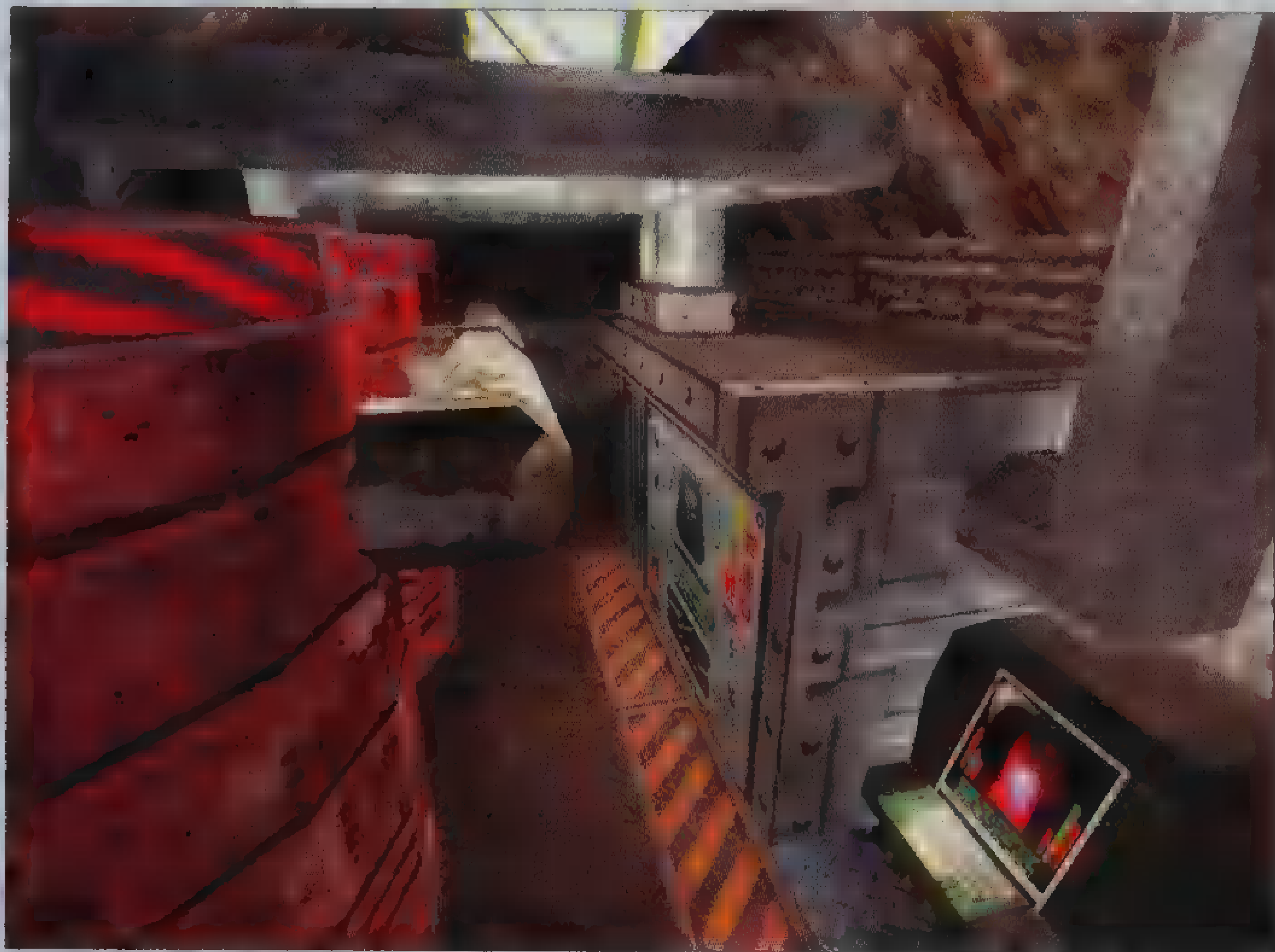


Ciąg dalszy najbardziej realistycznego symulatora lotu wszech czasów pojawi się już niedługo na ekranach naszych komputerów.









Sin

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Hipnotic**
Premiera: **1 Kwartał 98**

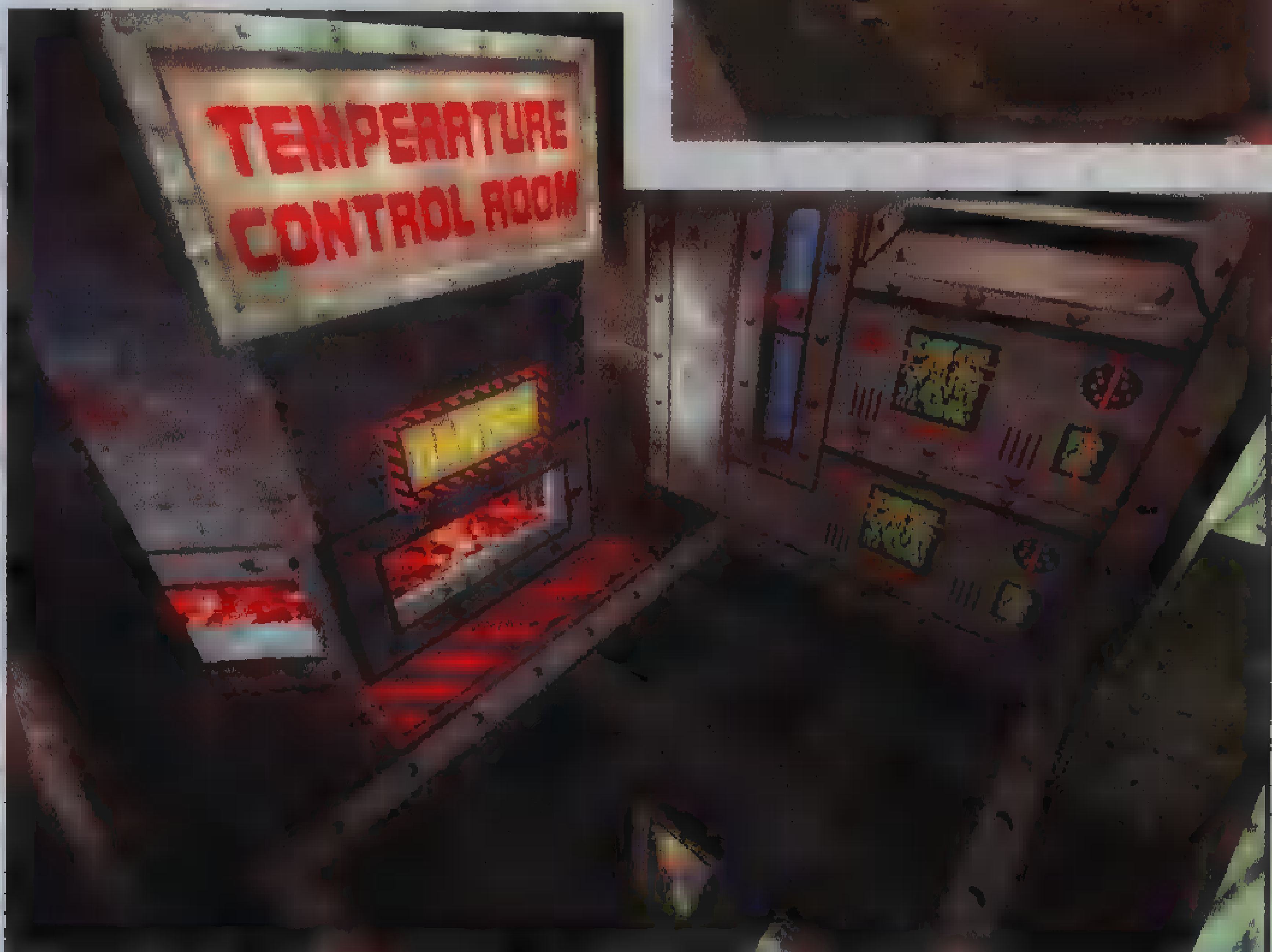
Być może będąc fanami strzelanin, macie pewien problem: znudził Wam się już „Quake", zaś „Blood" wydaje się być dziecinną igraszką.

Spróbujcie tego: oto nadchodzi nowa epoka, której nazwa jest tak krótka, jak seria puszczona z UZI – oto „SIN". Jeśli uważacie, że nie ma to jak „Duke Nukem", to będziecie niestety zmuszeni do zmiany zdania. Najnowszy produkt stworzony przez Hipnotic niewątpliwie nieźle namąci w światku wesołków z karabinami maszynowymi w łapkach. Gra raczej nie jest oryginalna. Mamy tu do czynienia z typowym zagraniem typu 'najpierw strzelaj, a dopiero potem zadawaj pytania'. Według fabuły wcielasz się w postać jednego z członków sił porządkowych, w świecie całkowicie zdominowanym przez zło, narkotyki i ogólnie rzecz biorąc... zło.

„Sin" jest pierwszym podejściem Hypmotica do oryginalnej gry typu 'strzelec we własnej osobie'. Wraz z bagażem doświadczenia zebranym przy okazji rozwijania pierwszego zestawu misji dla „Quake'a", firma ma nadzieję na wykreowanie całkowicie nowej gry w interaktywnym świecie. Myślę, że te warunki pozwolą im odnieść sukces.

Chociaż nominalnie gra jest zabawą dla jednego gracza, to jednak sądzę, że standardowo znajdzie się tu możliwość zabawy w kilka osób. ***Slaughter***





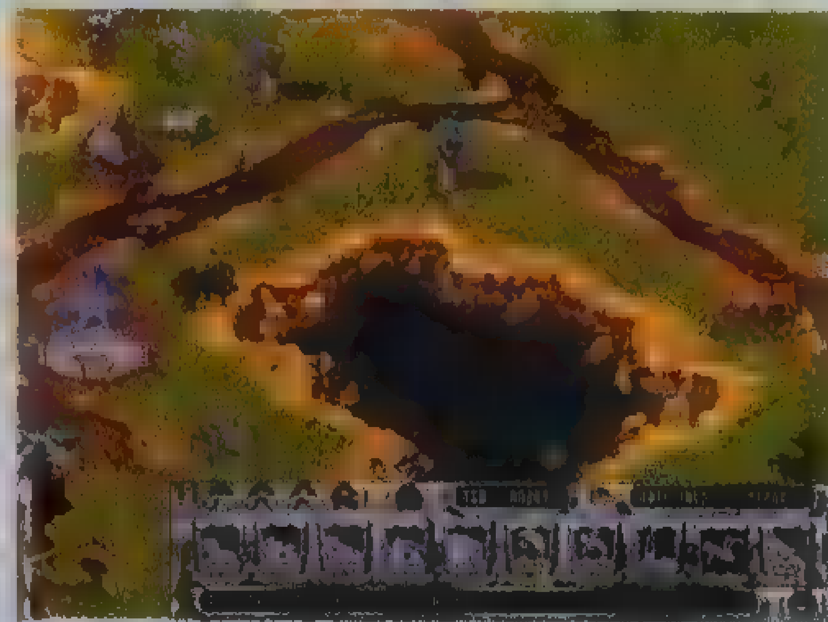
Szykuje się nowy kandydat do powalenia wszystkich znanych strzelanin na kolana i zmuszenia do błagania o litość.

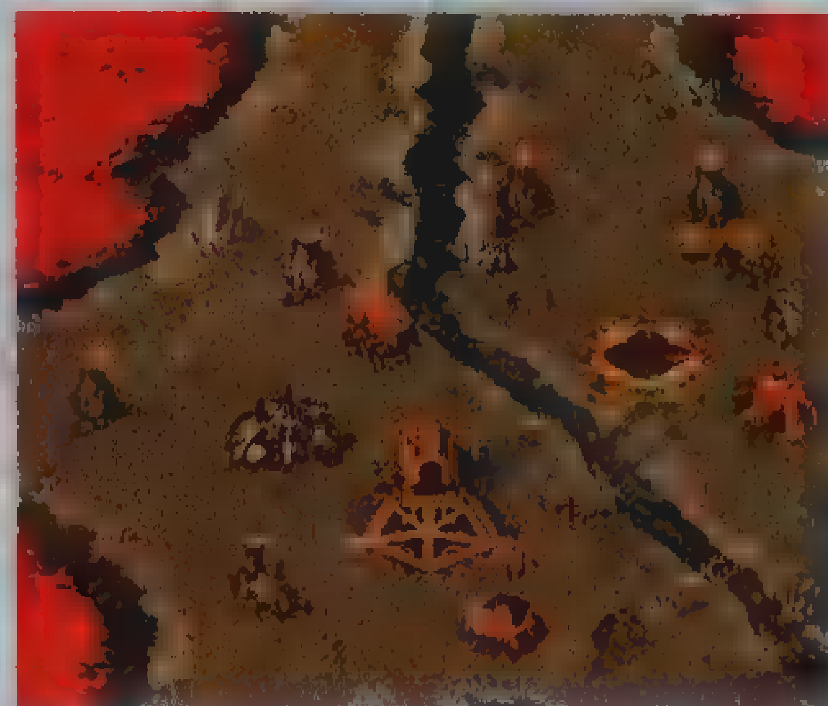
Dominion

Platforma: PC
Wydawca: 7th Level
Producent: 7th Level
Premiera: Lato

Wśród tak wielkiej konkurencji na polu strategii real-time, tylko najlepsze osiągną sukces. Gra, o której mowa poniżej, ma spore szanse, by zakasować resztę rynku.







Wiele firm producenckich wypuszcza na rynek, jakże popularne obecnie strategie, rozgrywane w czasie rzeczywistym. Do tychże firm dołączył ostatnio 7th Level, innowacjami w grze i użyciem świata wykreowanego już w zeszłym roku i użytego po raz pierwszy w grze „G-Nome". Pierwszym bajerkiem jest użyta w grze liczba klatek animacji trójwymiarowych – 95 tysięcy. Sama rozdzielczość ekranu także przedstawia się interesująco, Dominion ma wyciągać rozdzielczości od 640x480, aż do 1280x1024. Taki hires umożliwi lepsze planowanie strategii walki i pozwoli oglądać większy obszar naraz. Kolejnym ulepszeniem jest możliwość opowiedzenia się po czterech stronach konfliktu, a nie, jak to zwykle bywa, dwóch. Taka mnogość armii zapewni oryginalne potyczki i ciekawe konflikty polityczno-militarne. Autorzy „zapowiadają", że jednostki komputera będą walczyły inteligentnie, nacierając bezpośrednio, ale także atakując z flanki, czy też z ukrycia. Oprawa „Dominion" i mnogość stron uczestniczących w konflikcie, zapewnią grze sukces. **Diabel**



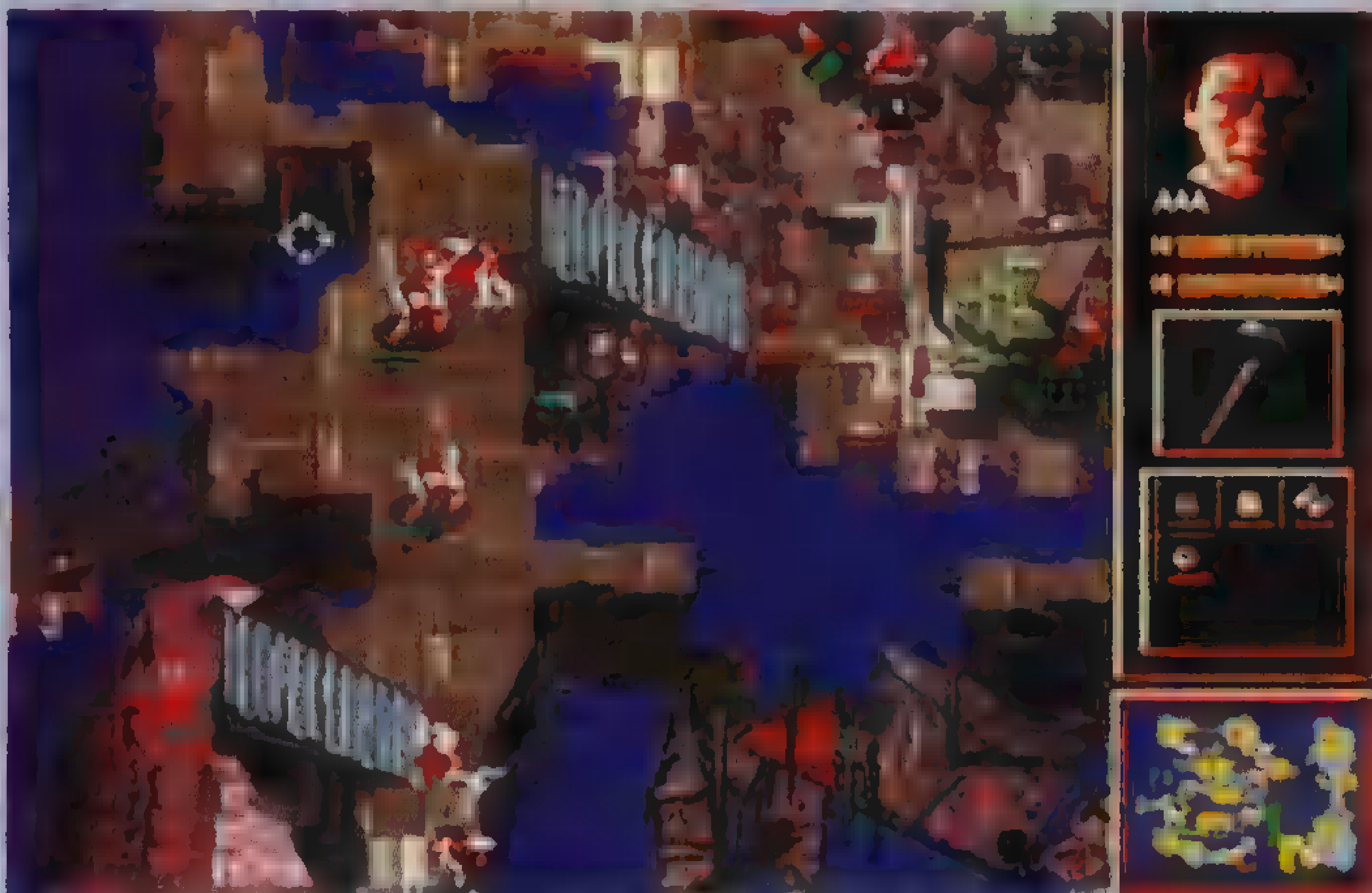


Oprawa „Dominion" i mnogość stron uczestniczących w konflikcie, zapewnią grze sukces.

Waterworld

Platforma: PC
Wydawca: Interplay
Producent: Interplay
Premiera: Jesień

Oczywiście – trzeba zrobić grę. I teraz, blisko dwa lata od pojawienia się na ekranach kin tego wysokobudżetowca, gra zatytułowana „Waterworld: The Quest for Dry Land" powoli zbliża się do swojej premiery.



W programie mamy do czynienia z tym samym światem, w tym samym czasie – gracz zostaje rzucony na fale Ziemi, całkowicie pokrytej oceanami (więc chyba lepszą nazwą naszej planety byłaby Woda). Życie istnieje jedynie na pływających sztucznych wysepkach, które dość często są siedliskiem piratów. I właśnie walki z nimi są przedmiotem tej strzelaniny, pochodzącej ze stajni Interplay...

Gracz steruje akcją w rozległych miastach-wyspach, patrząc na nie z góry. Każda z postaci może być kontrolowana pojedynczo, ale można także wydawać polecenia całym ich grupom. W grze ma występować piętnaście różnego typu broni, której można będzie używać w walkach przeciwko piratom w dwudziestu dwóch misjach prowadzonych w czasie rzeczywistym.

W grze zostanie wykorzystane ponad trzydzieści minut scen, które nie zostały zawarte w filmie; te scenki, które nie pochodzą stamtąd – zostały zrealizowane w podobnej konwencji, jak tamte, które pochodziły z produkcji kinowej. Nowe ujęcia czerpią również z pomysłów i ścieżki dźwiękowej oryginalnej produkcji.

„Waterworld" był najdroższym, w swoim czasie, zrealizowanym filmem świata, a gra również ma nadzieję uszczknąć coś dla siebie z tamtej, wielkiej inwestycji. Filmiki i około czterdziestu różnych kawałków muzycznych są bezpośrednimi rezultatami wysokiego budżetu twórców. A czy te dodatki wzbogacą akcję i spowodują, że gra będzie miała wyższą grywalność? Poczekamy, zobaczymy... **Wist**

Co można zrobić z trzydziestominutową resztką jednego z najdroższych filmów wszechczasów, która nie pojawiła się na ekranie?

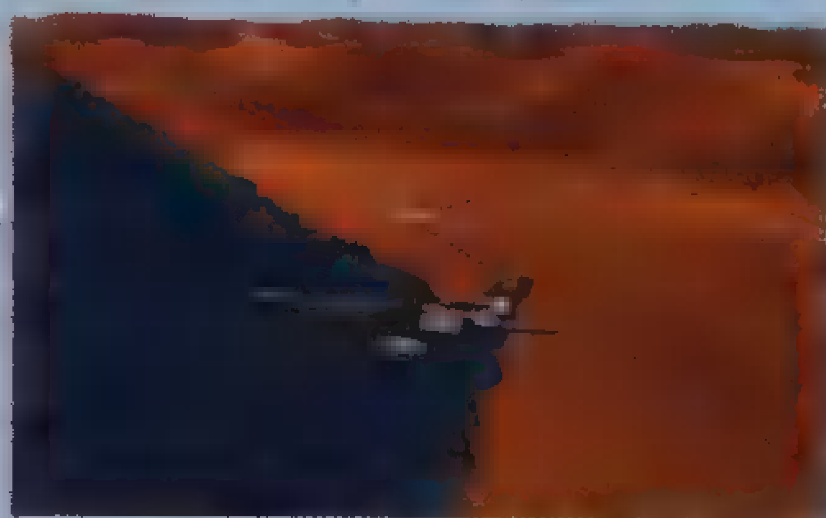




Platforma: **PC**
Wydawca: **Digital Integration**
Producent: **Interactive Magic**
Premiera: **IV Kwartał**

iF-16

Tym, co najczęściej przychodzi nam oglądać przez szyby myśliwców, to konflikty na całym świecie. Tym razem będziemy latać nad wojskami w trzech częściach naszego globu – w Izraelu, Korei i na Cyprze.



Gracz ma dostać za swoje pieniądze naprawdę szybką akcję, powalające efekty trójwymiarowe oraz wiele poziomów trudności, które powinny zapewnić solidną porcję rozrywki zarówno weteranom podniebnych szlaków, jak i dopiero co przybyłym miłośnikom tego gatunku gier.

Całość gry została zaprojektowana na podstawie współcześnie działającego myśliwca F-16C, wraz ze wszystkimi najnowszymi i dopiero wprowadzanymi technologiami (MLU – mid-life upgrade), takimi jak na przykład LANTRIN, czyli układ nawigacyjny i celowniczy, oraz pełnokolorowe wyświetlacze w kokpicie. Nowy symulator został zaprojektowany jako gra bardzo popularnego ostatnio typu przeznaczonego dla wielu graczy – można grać w dwie osoby przy użyciu kabla szeregowego lub połączenia modemowego, a w przypadku sieci lokalnej może latać aż do ośmiu pilotów równocześnie. Można rozpocząć grę w trybie walki każdy przeciwko każdemu, który umożliwia pominięcie całego żmudnego przygotowywania się do misji i uzbrajania myśliwca, ale można również realizować wspólnie zadane przez komputer, a zmodyfikowane przez nas, doświadczonych strategów, misje. Są one bardzo szczegółowe, przedstawiające punkty docelowe lotu oraz możliwości zatankowania samolotów, ze znakomicie wykonanymi mapami i bogatą biblioteką rozkazów, jakie można wydawać skrzydłowym. Wszelkie obiekty w grze zostały opracowane jako modele trójwymiarowe, na podstawie rzeczywistych parametrów swoich pierwowzorów. Ich powierzchnie są pokryte teksturami oraz cieniowane i oświetlane w czasie rzeczywistym za pomocą algorytmów Gourauda. Program będzie dystrybuowany na płycie CD, ma działać w DOS-ie lub w Windows 95. Wymagać będzie procesora z rodziny Pentium, 16 MB pamięci RAM, karty wideo SVGA oraz napędu CD-ROM o podwójnej prędkości. Jeśli uwzględnimy fakt, że w 1995 roku „Apache", gra pochodząca z Interactive Magic, została wybrana symulatorem roku przez redakcje „PC Gamera" oraz „Computer Games Strategy Plus", to niewykluczone, że na Gwiazdkę otrzymamy kolejny przebój! Ale trzeba jeszcze trochę poczekać... Może powstanie nowy standard symulatorów lotu? ***Wist***

Nie raz siedzieliśmy już za sterami jednego z najlepszych amerykańskich samolotów myśliwskich F-16C. Tym razem, dzięki połączonym działaniom firm Digital Integration i Interactive Magic, mamy poznać nowy smak lotu...



Platforma: **PC**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **System 3**
Premiera: **III Kwartał**

Constructor

Jest to strategia w czasie rzeczywistym, która umieszcza uczestnika w „skórze" przywódcy wielkiego finansowego imperium.

Oprócz standardowych elementów dla tego rodzaju produkcji, autorzy wprowadzili tutaj nowe rzeczy, dzięki którym gra nabiera nieco charakterystycznego smaczku i co być może pozwoli jej uniknąć losu kolejnego „klonu". Gracz staje się posiadaczem ziemskim, działającym w jednej z czterech misji, które zawierają scenariusze finansowego podboju, światowej dominacji, bądź też nawet tworzenia utopijnego społeczeństwa.

Wszyscy uczestnicy rozgrywki rozpoczynają działalność z jedynie małym skrawkiem ziemi, który to spłachetek ma się stać zalążkiem ich przyszłego bogactwa. Powoli rozpoczyna się budowę domów, gmachów użyteczności publicznej oraz centrów ekonomicznych, stopniowo rozkręca się ich imperium. Zapełnia się ono ludźmi, jak to zostało nazwane w grze — „pożądanymi", zajmującymi się pracą oraz broniącymi Twoich interesów przed opozycyjnymi graczami... No właśnie — „graczami"! Najważniejszą sprawą, jaka występuje w „Constructor" jest to, że ma ona możliwość gry w trybie multiplayer. Każdy ze scenariuszy umożliwia grę w sieci do trzech osób; jeśli ludzi jest mniej, pozostałymi uczestnikami rozgrywki steruje komputer. Właściwe, ze strategicznego punktu widzenia, używanie „niepożądanych" elementów, takich jak na przykład chuligani, duchy, szaleni clowni, oraz różnego asortymentu potwory jest w stanie zniszczyć precyzyjnie działające imperium przeciwnika, niemalże tak łatwo, jak wrzucenie klucza francuskiego w tryby działającej maszyny... Gra przedstawia swój świat w rzucie izometrycznym (czyli z góry, z boku). Wszystkie obiekty składające się na planszę zostały pieczołowicie zaprojektowane i wykonane, tak że grafika w grze prezentuje się znakomicie. W czasie katastrof widać jest wyraźnie ich przyczyny i przebieg, a twarze mieszkańców, z którymi przyjdzie się nam komunikować, są przedstawiane w okienku i animowane. W czasie całej rozgrywki mamy dostęp do najróżniejszych, czasem nawet bardzo szczegółowych statystyk, dzięki którym można właściwie zaplanować kolejne posunięcia...

Wist





Najnowsza strategia Acclaimu została zaprojektowana jako gra w stylu bardzo popularnego „Sim City".

Platforma: **PC**
Wydawca: **Epic MegaGames**
Producent: **Epic MegaGames**
Premiera: **Gwiazdka**

Jazz Jackrabbit 2

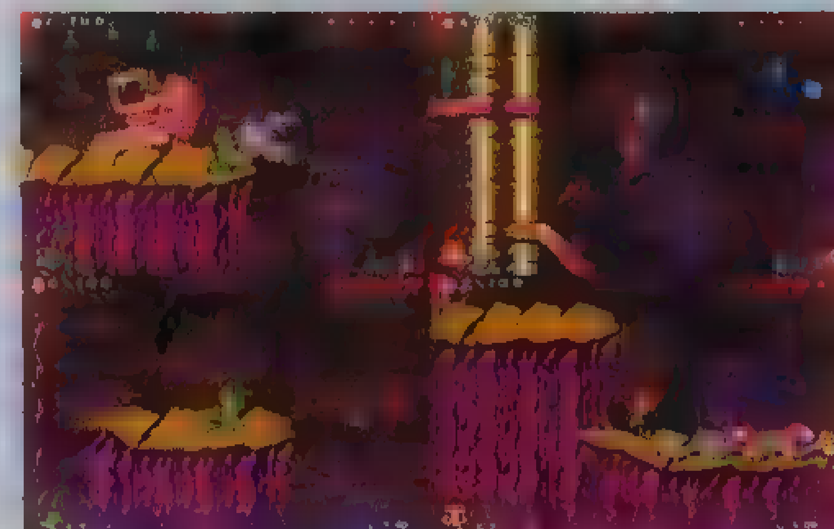
Najczęściej kolejne zręcznościówki z widokiem z boku budzą raczej niewielkie emocje w graczach, ale tym razem, w przypadku „Jazz Jackrabbit 2", autorzy obiecują coś bardzo atrakcyjnego, co może tchnąć nieco życia w ten już całkiem pozbawiony nowych pomysłów gatunek.

Mimo że ma zawierać wystarczająco wiele atrakcji, żeby gracz się nią nie znudził nazbyt szybko, to tak naprawdę jedyną interesującą zmianą będzie wprowadzenie opcji gry sieciowej! Jeśli masz w pobliżu miłośników takich gier — aż czterech z Was może zasiąść równocześnie do zabawy przy użyciu połączonych joypadów Sidewinder. W takim przypadku — ekran zostanie podzielony na części, a animacja na każdym z nich będzie całkiem ładna i płynna... Ale gra rozwinie swoje skrzydła w pełni, kiedy podłączysz się do Internetu — będzie w niej równocześnie mogło uczestniczyć aż szesnastu, ■ być może nawet trzydziestu dwóch graczy równocześnie. Gra działa w kilku trybach, przeznaczonych dla wielu graczy — jeśli wybierzecie wyścig, zostaniecie rzuceni w wielki bieg po wygraną (kto pierwszy, ten lepszy). Wybór trybu poszukiwaczy skarbów spowoduje, że głównym celem będzie zbieranie monet; inni gracze będą mogli zostać zastrzeleni, a ich szczątki — ograbione z dotychczasowego dorobku... Jak w każdej grze przeznaczonej dla wielu graczy, tak I tu znajdzie się tryb deathmatch — tutaj głównym celem będzie polowanie na innych, a każdy załatwiony przeciwnik podniesie wynik punktowy zabójcy.

Dołączenie edytora plansz ma pomóc graczom, którzy lubują się w grze grupowej. Edytor jest prosty w obsłudze, a może dać wiele przyjemności, zarówno twórcom nowych poziomów, jak i samym graczom. „Jazz Jackrabbit 2" ma jeszcze jedną, znakomitą cechę — zarówno wyniki gry pojedynczej, jak i zbiorowej, będą mogły zostać wysłane do serwera internetowego Epic Megagames, gdzie będą składane i regularnie na stronie WWW firmy będzie można poczytać o najlepszych graczach. Cóż, pozostaje tylko czekać...

Wist





Opcja gry dla wielu graczy stawia najnowszą produkcję z Epic Megagames na czele stawki tego typu zręcznościówek.



Blade

Platforma: **PC**
Wydawca: **Rebal Act Studio**
Producent: **Rebel Act Studio**
Premiera: **IV Kwartał**

Ta wyśmienita pozycja umieszcza gracza w fantastycznym świecie, do którego można wkroczyć jako jeden z czterech bohaterów. Każda postać ma zaimplementowany w pełni wielokątowy system deformacji szkieletowej.

Dla osób, które nie lubią technicznej gadki – będzie można dowolnie uszkadzać przeciwników, a ich trójwymiarowe ciała będą podlegały kolejnym zmianom mutagennym, czy też będą widoczne uszkodzenia ciała. Postaci graczy będą miały możliwość wykonywania wielu różnorodnych czynności, jak na przykład czołgania się, pływania czy też latania. Realistyczny sposób ujęcia walk będzie umożliwiał odmienne taktyki. Będzie można np. odciąć całą rękę jednego z wrogów, po czym ją podnieść i „puknąć" nią drugiego. Podążając za tym, jakże wymownym przykładem, możemy stwierdzić, że prawie wszystkie napotkane w czasie gry przedmioty będzie można podnieść. Grafika gry przedstawia się równie rewolucyjnie, jak sam oryginalny system interakcji. Przemierzać będziemy kamienne korytarze mrocznej twierdzy, gdzie za każdym niemal rogiem będą błyskały złowrogie czerwone oczy i błyszczeć będą zębiska adwersarzy. Atmosfera rozgrywki należy do gatunku „ciarki łażą po plecach". Wszystkie obiekty i postacie są w pełni trójwymiarowymi, wielokątowymi bryłami, o jakości nie gorszej od tych, które pełzały po zielono-brunatnych korytarzach w „Quake'u". Niestety, na te wszystkie nowinki i multimedialne fajerwerki będziemy musieli jeszcze poczekać. Nie wiadomo też jeszcze dokładnie, jakiej konfiguracji naszych biednych blaszaków będzie wymagała grafika „Blade'a". ***Diabeł***

Wybieraj. Śmierć czy zgon? Ha, ha, ha. Tak zdają się przemawiać pięści kolejnych watah nacierających monstrów.

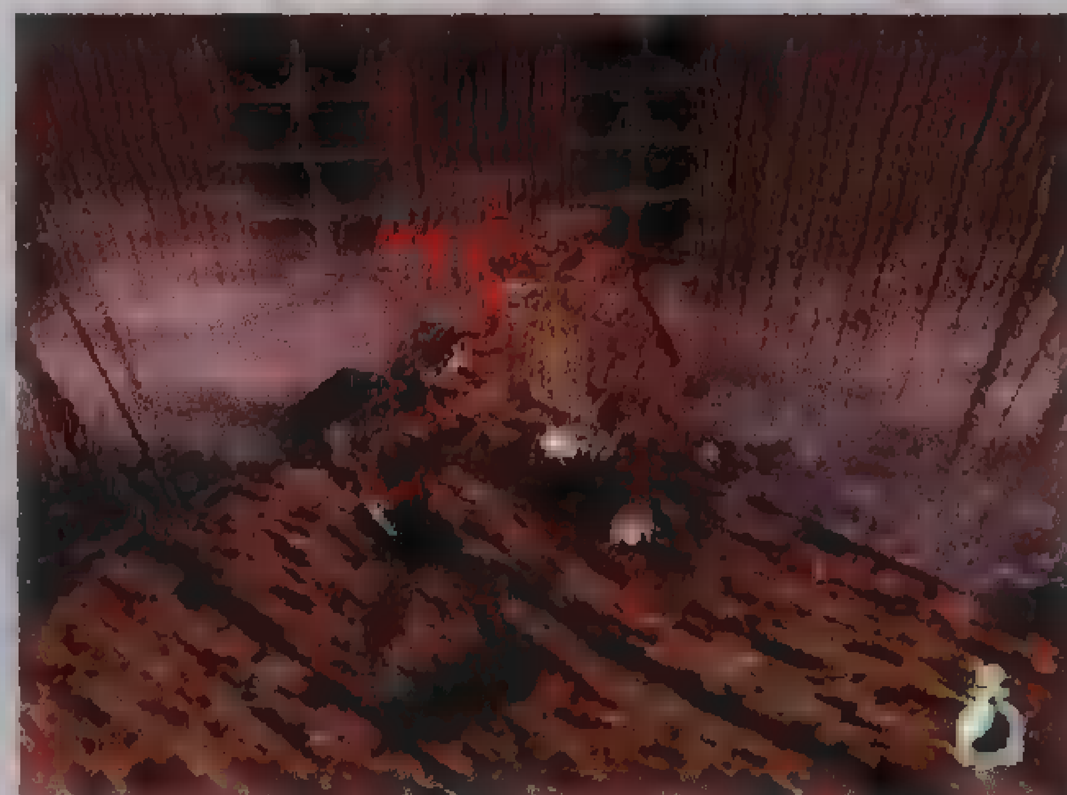


Platforma: **PSX**
Wydawca: **Mindscape**
Producent: **Kalisto**
Premiera: **Październik**

Nightmare Creatures

Większość starszych graczy powinna znać autorów tego projektu z doskonałej jakości gier, głównie zręcznościowych (np. „Fury of the Furries", „Savage Warriors"). Po dłuższej przerwie francuska firma developerska Kalisto nadchodzi z projektem na ... PSX.





Będzie grą utrzymaną w perspektywie trzeciej osoby, której akcja toczy się we w pełni trójwymiarowym, renderowanym w czasie rzeczywistym świecie. „Nightmare Creatures" osadzona jest w mrożących krew w żyłach realiach. Każda z postaci dysponuje osobnym, bogatym wachlarzem ciosów, combosów, czy też ataków specjalnych. Stwory mroku walczyć będą (jak obiecują autorzy) inteligentnie, używając wypracowanych przez siebie strategii.

Sama gra została stworzona przy użyciu kombinacji motion capture i własnych bibliotek trójwymiarowych Kalisto. Pięcioletnie prace nad ukończeniem bibliotek 3D zaowocowały doskonałym i niezwykle szybkim enginem, który umożliwia doskonałe cieniowanie Gorauda, wspaniałą płynność ruchów i wielomiejscowe efekty świetlne czy nawet atmosferyczne (mgła, itp.).

Mroczna, przyprawiająca o ciarki atmosfera wiktoriańskiego Londynu będzie towarzyszyła graczowi w czasie drogi przez piętnaście rozbudowanych poziomów. Członki monstrów będą fruwać w powietrzu, gdy gracz skutecznie zaatakuje, używając kombinacji bojowej złożonej z 24 dostępnych specjali i combosów. Dodatkową atrakcją będzie dostępność broni typu karabin czy jakaś miła porcja bomb zapalających.

W „Nightmare Creatures" gracz wciela się w postać bohatera ścigającego opętanych członków mrocznego i tajemniczego kultu – bluźnierczego BractwaHekate.

Plotka głosi, że Adam Crowley (postać znana z siedemnastowiecznych podpaleń Londynu) pragnie odnowić i ponownie doprowadzić do ponurej „świetności" Bractwo. W rozległych londyńskich podziemiach wraz ze swymi poplecznikami wykreował nieziemsko złe potwory. Czeka tylko, aby jego armia odpowiednio wzrosła w siłę. Pogłoska wspomina także o pewnej mglistej nocy, kiedy to po raz pierwszy monstra wyszły na powierzchnię, wtedy to zostały przepędzone przez kaznodzieję Ignatiusa i młodą amerykankę Nadię F.

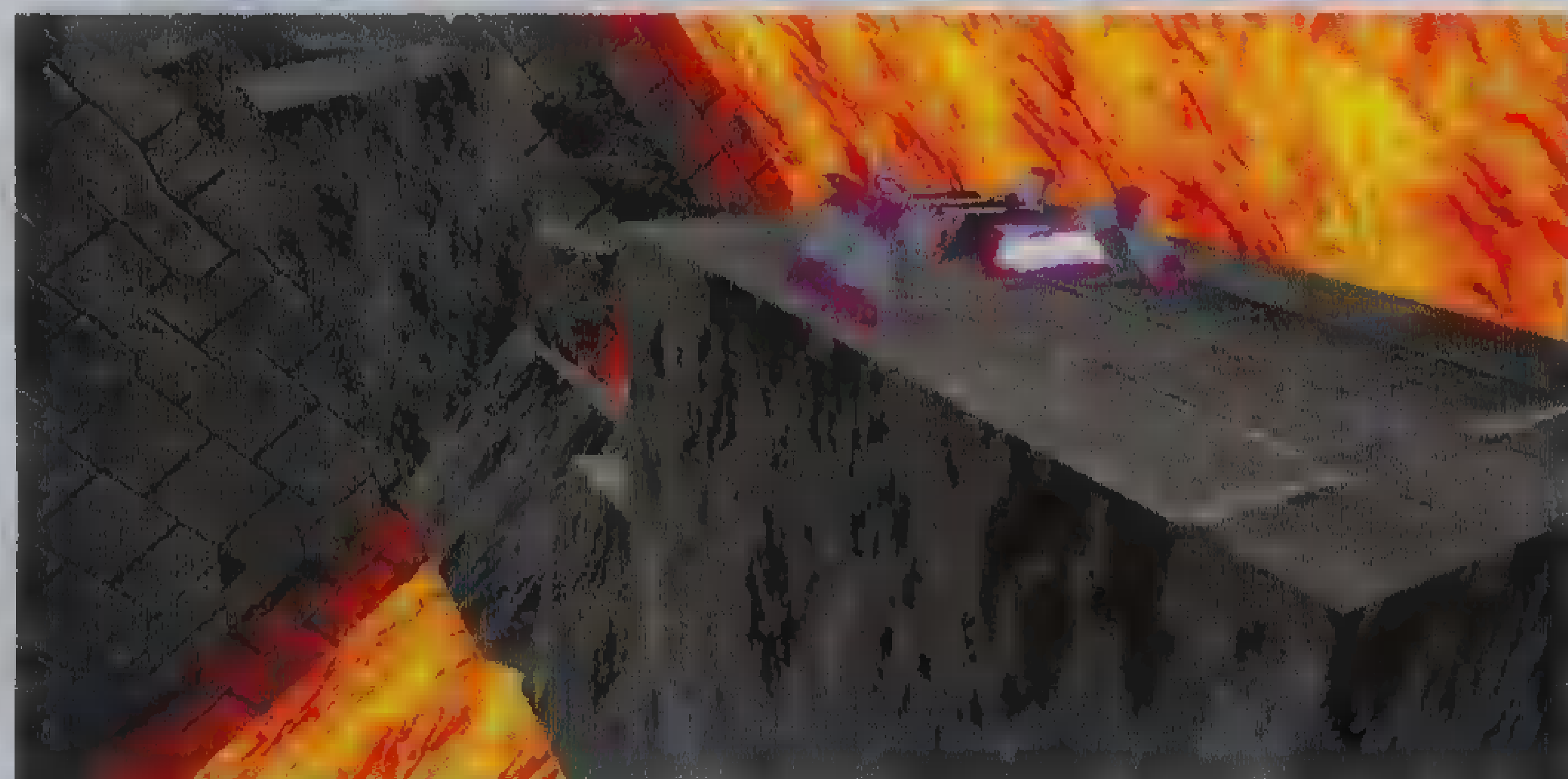
Teraz tylko Ty możesz zadecydować: Czy jestem bezgranicznie prawy, by stawić czoła hordom rodem z piekieł? ***Diabeł***

Szykuje się wielki PSX-owy przebój, nawet ja (PC, SATURN) niecierpliwie na niego czekam.

Platforma: **PC**
Wydawca: **EA**
Producent: **Anark**
Premiera: **Lato**

Galapagos

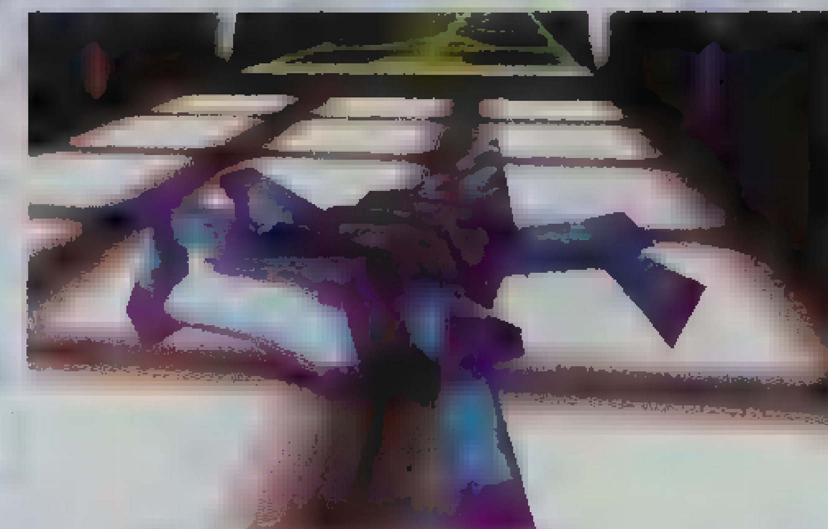
Niedawno komputer Deep Blue rozgromił Kasparowa w szachy, tak więc można powiedzieć, że zapowiadana premiera kolejnej (po niedawno wydanych „Creatures") gry, traktującej o tzw. sztucznym życiu w ogóle, a o sztucznej inteligencji w szczególności, jest jak najbardziej na miejscu.



Gra (choć znacznie bardziej poprawnym terminem jest tu raczej symulacja) „Galapagos" jest pierwszym produktem o charakterze „rozrywkowym" stworzonym przez firmę Anark, która normalnie zajmuje się działalnością naukowo-badawczą, opracowując zaawansowane systemy kontrolne, oparte na technologii NERM, charakteryzujące się dużym stopniem adaptywności, czyli krótko mówiąc, obdarzonych swego rodzaju inteligencją i posiadających zdolność samodzielnego uczenia się. To, co w tym wszystkim jest istotne, to fakt, że główny bohater gry, Mendel, wyglądem przypominający zrobotyzowanego pająka, ma umysł także „wyposażony" w taki kontroler, przez co cała zabawa zyskuje dodatkowy walor poznawczy.

Tytułowe Galapagos, w którym przyjdzie nam się znajdować, to miejsce tyleż malownicze, co i niebezpieczne: jeziora lawy, rzeki żrącego kwasu, lasery górnicze, roboty strażnicze, a także wiele innych przeszkód i łamigłówek, na jakie Mendel natknie się na swej drodze, stanowią dla niego potencjalne zagrożenie, a w najlepszym przypadku zawalidrogę, którą będzie musiał ominąć, by osiągnąć swój ostateczny cel — wydostać się z Galapagos. Mendela będzie można puścić zupełnie „na żywioł" i po prostu obserwować, jak sobie samodzielnie radzi lub też poprzez serię demonstracji oraz odpowiednich zachęt, nauczyć go rozwiązywać poszczególne problemy. Oczywiście, o ile zechce Cię wysłuchać – Mendel, na podobieństwo prawdziwych stworzeń, ma posiadać pewien charakter i swoje „widzimisię".

Parę słów warto też poświęcić oprawie gry, która ponoć (wg. autorów) ma być rewelacyjna: w pełni trójwymiarowe otoczenie, odpowiednio różnorodne, by się za szybko nie znudziło, możliwość dowolnego ustawiania kamery szybującej obok Mendela i śledzącej jego poczynania, również bogaty podkład muzyczny, ma ubarwiać obserwację wysiłków Mendela. „Galapagos" jest grą niewątpliwie na tyle oryginalną, iż myślę, że warto będzie rzucić na nią okiem, gdy już się ukaże. ***Patrycja***



Nietuzinkowa, w której na Twe barki zostanie złożony los Mendela, stworzenia obdarzonego sztuczną inteligencją.

Platforma: **PC**
Wydawca: **EA**
Producent: **Dream Works**
Premiera: **Jesień**

The Lost World

Wraz z otrzymaniem licencji na grę „Lost World", bazującą na najnowszym filmie autorstwa Stevena Spielberga, firma Dream Works Interactive otrzymała przywilej w postaci znanego tytułu.

Z drugiej jednak strony zmuszona będzie sprostać wysokim wymaganiom publiczności, oczekującej dinozaurów wyglądających równie realistycznie, jak te na filmie. I twórcy mają zamiar nie zawieść ich oczekiwań. Kształty stworzeń powstają z nałożenia kształtów i tekstur na szkielety postaci, co daje całkiem niezgorsze efekty. Postaci są zanimowane bardzo realistycznie, zaś ich ruchy są przynajmniej równie naturalne, jak te na filmie. Niestety, gierka ma być stworzona w trybie 3D z ograniczonymi fragmentami przestrzeni 3D, ale za to ma dawać zaskakującą możliwość wyboru postaci do zabawy. Poczynając na Tyranosaurusie Rexie, ■ na uzbrojonym naukowcu kończąc, ogólnie rzecz biorąc przewidziane jest 20 (!) różnych postaci, każda z własną animacją i sposobem zachowania.



Oczywiście nie muszę już dodawać, że wybór każdej z nich wiąże się z innym typem rozgrywki i tak np. udając Tyranosaurusa Rexa zmuszony będziesz m.in. schrupać od czasu do czasu jakieś sympatycznie wyglądające, mniejsze stworzonko. Poza tym każdy z poziomów ma podpoziomy, na których może być np. zmuszony do pływania lub unikania ostrzału z broni myśliwych. Albo oba naraz i jeszcze wiele innych atrakcji.

Dźwięk w gierce ma być zupełnie wyjątkowy i mocno związany z filmem, ■ dokładniej z jego oryginalną ścieżką dźwiękową i co ciekawsze, ma to wszystko pasować idealnie do fabuły. Co ciekawsze programik ma zawierać odgłosy wydawane przez potworki w filmię wraz z przenikającym do szpiku kości rykiem Tyranosaura Rexa. Swoją drogą ciekawe, jak będą brzmiały odgłosy wydawane przez naukowca.

Slaughter

Dream Works umiejętnie połączyła film dekady z grą, tworząc produkt mogący zostać tegorocznym hitem.



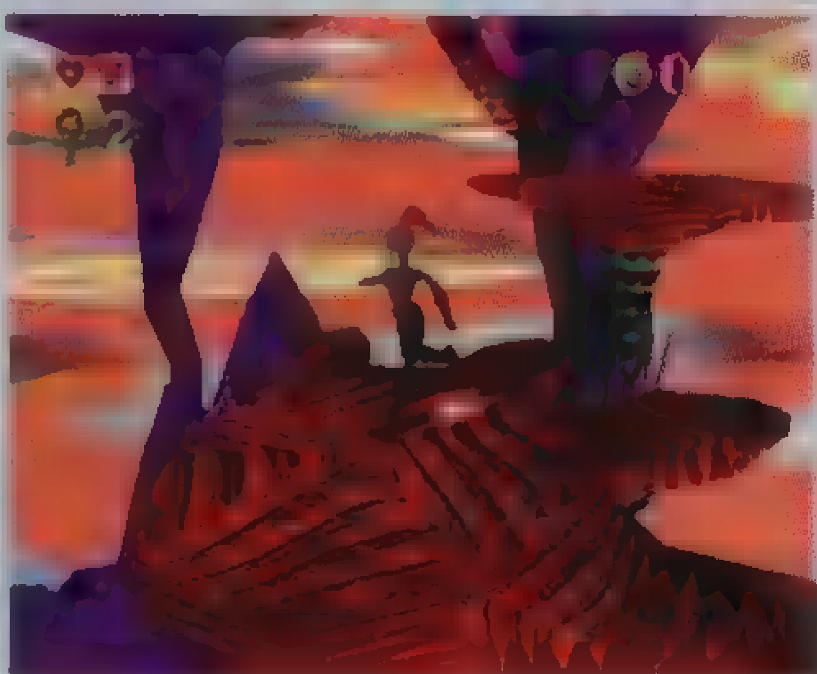
Platforma: PSX
Wydawca: BMG
Producent: Crystal Dynamics
Premiera: IV Kwartał

Pandemonium 2

W tym miesiącu, w dziale „W toku", na PlayStation królują platformówki. Tak, pod koniec roku ma ukazać się wielki konkurent dla „Crasha Bandicoota 2" - druga część „Pandemonium".

Producenci z Crystal Dynamics ponownie spróbują odebrać liskowi palmę pierwszeństwa. Pół roku temu prawie im się udało. W momencie gdy ukazało się „Pandemonium", PSX-owy świat podzielił się na dwa obozy. Tych, którzy pokochali Crasha i tych, którzy uwielbiali Nicky i Fargusa. Obie te gry mają swoje wady i zalety, ale zapomnijmy o nich teraz. Przecież BMG wydaje drugą część przygód dwojga urwisów. Obsada się nie zmieni. Oczywiście nie znaczy to, że nasi bohaterowie będą identyczni. Oni





przez te pół roku dorośli i wystąpią odmienieni nie do poznania. Nicky stała się już profesjonalną czarodziejką, toteż będzie rzucać czary cały czas, bez żadnych ograniczeń (no nie bierzcie tego tak dosłownie, zawsze są jakieś ograniczenia). Autorzy oczywiście napisali kod gry od nowa. Nie będzie nowej gry na starym engine. Obiecali szybszą grafikę, piękniejszą muzykę i kopiącą fabułę. Mało? Ja w to wszystko wierzę i wiem, że „Pandemonium 2" to kolejny hicior na PlayStation. Przed sekundą Naczelny spytał mnie, co jest lepsze: „Crash Bandicoot" czy produkt Crystal Dynamics. Odpowiedziałem, że nie wiem. Obydwie gry zabrały mi po miesiącu z mojego życia. Ale najgorsze jeszcze przede mną. Tegoroczna Gwiazdka będzie chyba najszczęśliwszą dla nas PSX-owców. Jeszcze nigdy nie czekałem na Święta z taką niecierpliwością. ***Kuba***



Autorzy gry obiecali szybszą grafikę, piękniejszą muzykę i kopiącą fabułę.

Platforma: PC
Wydawca: Sega
Producent: Team Andromeda
Premiera: I Kwartał '98

Azel: Panzer Dragoon

Chyba każdy miłośnik Segi Saturn grał, a jeśli nawet nie, to widział strzelankę, która zapoczątkowała boom 32-bitowych, w pełni teksturowanych i trójwymiarowych gier. Tym razem SegaSoft umożliwia opuszczenie grzbietu ziejącego ogniem smoka.

Po znaczącym sukcesie drugiej części doskonałej Saturnowej, a później nawet pecetowej strzelanki, zatytułowanej „Panzer Dragoon Zwei", SegaSoft i zespół developerski Team Andromeda są w trakcie trwania prac nad role-playową częścią gry. Sequel ten będzie łączył mnóstwo trójwymiarowego strzelania z całkowicie nową historią przygodową. Bohaterem gry będzie nadal jeździec dosiadający swego oswojonego smoka, natomiast teraz będzie wreszcie mógł opuścić jego grzbiet, by swobodnie przechadzać się po wykreowanym przez Japończyków świecie RPG. W „Panzer Dragoon Zwei" smok upgrade'ował się, zbierając różne bonusy, natomiast w „Azel", będzie rozwijał się w miarę postępów gracza i sposobu wykonywania przez niego różnych questów. Grafika i oprawa dźwiękowa będzie wyśmienita. Wiemy, że już wielu miłośników Segi Saturn od paru miesięcy wyczekuje tej z pewnością doskonałej pozycji. Przyjdzie mi jednak zmartwić wszystkich zainteresowanych informacją o dacie europejskiej premiery gierki „Azel: Panzer Dragoon RPG". Warto jednak zaczekać. ***Diabeł***







Grafika i oprawa dźwiękowa będzie wyśmienita. Wiemy, że już wielu miłośników Segi Saturn od paru miesięcy wyczekuje tej z pewnością doskonałej pozycji.

Platforma: **Nintendo 64**
Wydawca: **Ocean**
Producent: **Genki**
Premiera: **III Kwartał**

Multi Racing Championship

Mimo że konsola Nintendo 64 nie może pochwalić się jeszcze bogatą ofertą tytułów, to już posiada sporą bazę doskonałych gier wyścigowych. „Multi Racing Championship" wykorzystuje niewątpliwą potęgę układów N64.

Prawdopodobnie powodem, dla którego na N64 dostępne są kolejne wyścigówki, jest standardowe umieszczenie na padzie analogowego mini-joysticka. Jego możliwości doskonale sprawdzają się w akcji, podczas karkołomnych poślizgów. Różnorodność torów, jaka występuje w „MRC", wpływa oczywiście na zachowanie dwuśladów, podczas jazdy zmieniają się także warunki atmosferyczne. Właśnie zrozumienie zmian w sposobie kierowania jest najważniejsze. Przy osiągach rzędu 300 km/h nawet niezbyt ostre zakręty powodują pewną bezwładność maszyn. „MRC" doskonale odwzorowuje jazdę samochodem rajdowym. Standardowe trasy wyścigów zawierają także ukryte odcinki trasy, które pomogą bardziej spostrzegawczym graczom pobić dotychasowe rekordy, ale będą wymagały dosłownie małpiej zręczności, gdyż w większości przypadków odcinki te będą usiane licznymi przeszkodami. Do wyścigu przystępuje osiem różnych rodzajów samochodów, od standardowej bryki rajdowej, po jeepy czy trucki. Grafika wykonana jest perfekcyjnie, dźwięk jest doskonały. Recenzowanie obecnych gierek na Nintendo 64 sprowadza się do stwierdzenia, że wykorzystują one kopa, jakiego dają specjalizowane 64-bitowe układy konsoli. W trybie jednego gracza, „MRC" osiąga 30 klatek na sekundę, a dzięki systemowi zamgleń, tryb split-screen nie wygląda znacząco gorzej.

Diabeł

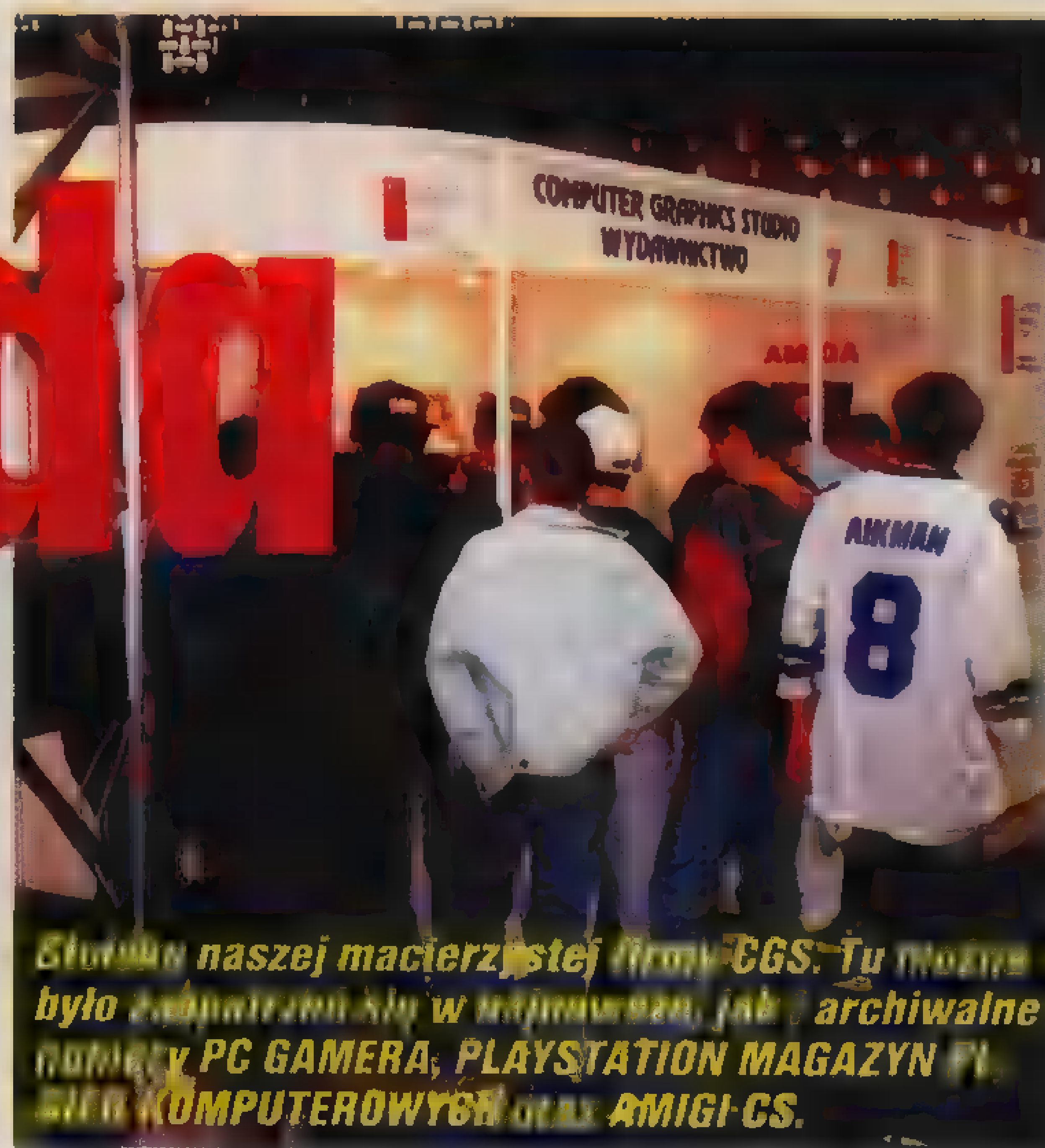




Grafika wykonana jest perfekcyjnie, dźwięk jest doskonały. W trybie jednego gracza, „MRC" osiąga 30 klatek na sekundę, a dzięki systemowi zamgleń, tryb split-screen nie wygląda znacząco gorzej.

IV TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

Gambleriada



Stoisko naszej macierzystej firmy CGS. Tu można było zaopatrzyć się w najnowsze, jak i archiwalne numery PC GAMERA, PLAYSTATION MAGAZYN PL, GIER KOMPUTEROWYCH oraz AMIGI-CS.

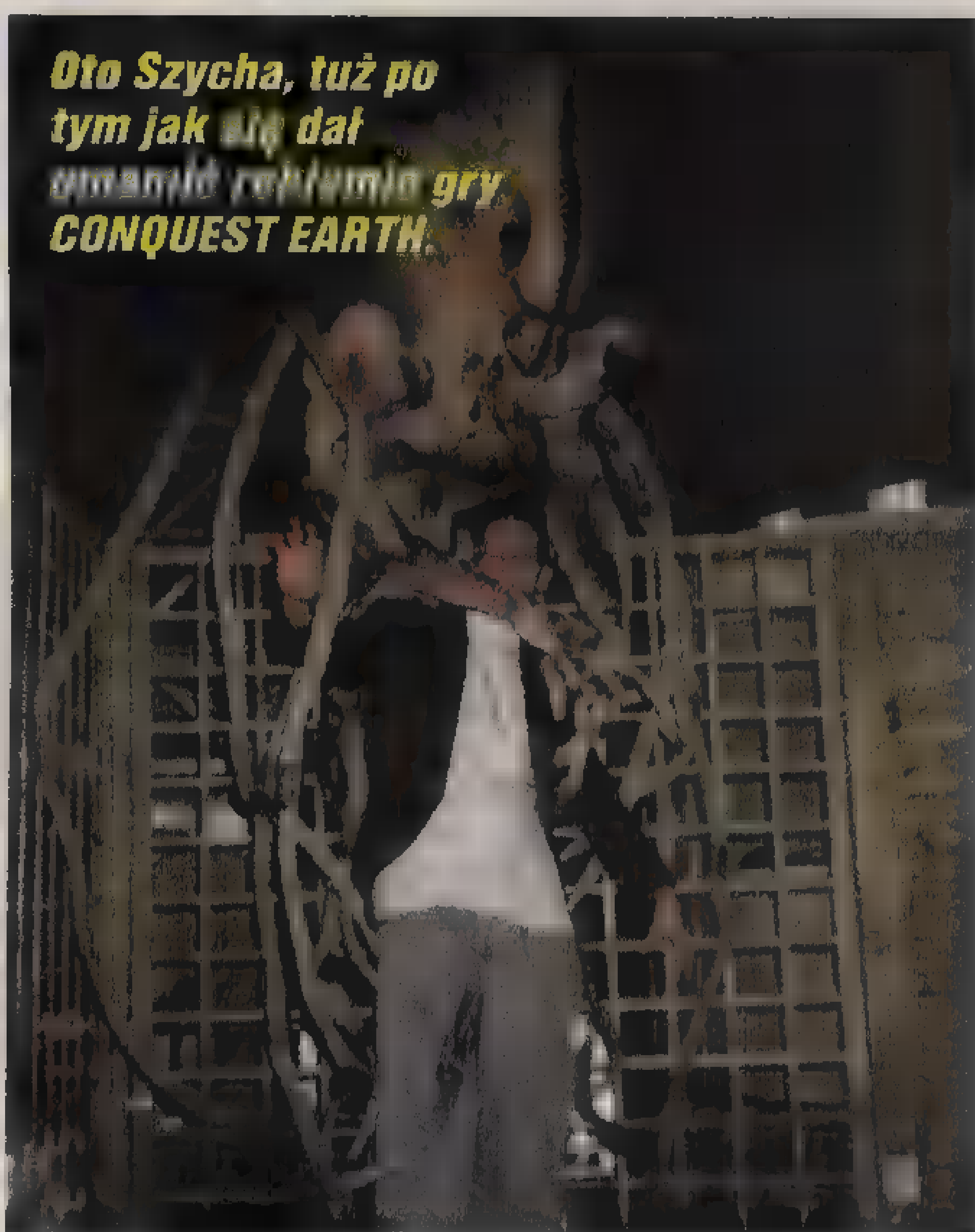
Przez trzy dni trwania targów (23-25 maja), wydawnictwo Computer Graphics Studio, czyli my, dysponowało stoiskiem numer 7, które znajdowało się przez ścianę z takimi wystawcami, jak Microsoft Polska, zaraz obok najciekawiej urządzonego „placu zabaw", który na te trzy dni wykreowali ludzie z firm MIRAGE, IPS, LEM i VOBIS. Można powiedzieć, że zarówno wystawcy, jak i sami zwiedzający, dopisali.



Oto stoisko trzech największych polskich dystrybutorów gier: IPS, Mirage i LEM.

Przez cały czas trwania Gambleriady, po terenie warszawskiego Torwaru przewijały się tysiące ludzi. Można było spotkać kumpla z przedszkola, jak i redaktora brytyjskiego czasopisma komputerowego. Jak więc widzicie, było wszystko. Kolejne dni przyciągały do naszego stoiska coraz więcej osób. I stało się. Jedna ze ścianek otaczających nasz pawilon, skapitulowała. Bardzo nas cieszy, że darzycie sympatią wszystkie nasze czasopisma. Oby tak dalej. Trzy majowe dni targów przyniosły ze sobą kilka konferencji prasowych, o których teraz słów kilka. Pierwszą z nich było spotkanie przedstawicieli prasy z firmami Mirage Media i Union Systems. Samo przedsięwzięcie było bardzo ciekawie zaplanowane, natomiast organizacja prezentowała kompletny chaos i festiwal kolejnych nieszczęśliwych zdarzeń. Najpierw okazało się, że angielski gość, Michael Mason, chyba nie dotrze na spotkanie, następnie stan komputera przygotowywanego do pierwszej publicznej prezentacji ślicznej gry strategicznej (real-time) „Conquest Earth", po prostu padł na amen. Po licznych zabiegach organizatorów i obejrzeniu przez nas filmu, tzw. trailera gry, gość się odnalazł (notabene stał przed wejściem), a i prezentacja grywalnego demka (chociaż znacznie zubożonego) doszła do skutku. Michael Mason, przedstawiciel CTW (Computer Trading Weekly) wygłosił prelekcję, na temat obecnych statystyk związanych z przemysłem komputerowym na świecie, jak i planami, a także przewidywaniami co do jego zmian, które zajdą w ciągu kilku lat.

Czas na premiery. Firma Mirage będzie dystrybuować na terenie Polski niesamowitą grę, „Conquest Earth". W wielkim skrócie powiem, że opowiada ona o zmaganiach sił ziemskich z ufokami z Jowisza. Niby nic oryginalnego, ale ufoki mają postać gazową i łącząc się, potrafią się na przykład przetransformować w lasek czy nawet czołg laserowy. Gra ma piękną grafikę i bardzo liczne doskonałe animacje oraz dźwięk. Szykuje się rewelacja, jeśli nie powiedzieć przełom, w jakości wykonania komputerowych strategii. Kolejną konferencję (swoją pierwszą) zorganizowała firma CD Projekt. Tutaj nie było mowy o jakiś wypadkach przy pracy. Szefowie firmy krótko omówili genezę CD Projektu, a następnie szybko przeszli do prezentacji swoich najnowszych osiągnięć. Pierwszą prezentowaną grą była w pełni zlokalizowana przygodówka, nosząca tytuł „Ace Ventura", wspaniale spolszczona, z zachowaniem dowcipu z wersji oryginalnej. Kolejną grą, na którą wszyscy czekamy, jest „Ecstatica II", znakomity trójwymiarowy horror-adventure, który CD Projekt także całkowicie zlokalizował. Z dalszych planów wydawniczych mieliśmy okazję podziwiać (to właściwe słowo), pierwszą z interaktywnych bajek z serii Magiczne Opowieści, a tytuł bajki to Baba Jaga. Program ten jest wspaniały pod każdym względem. Grafika i animacja bajecznie kolorowa, mnóstwo interakcji, do tego profesjonalny dubbing (warto tu wspomnieć, że narratorem wszystkich bajek, Dziadkiem Myszą jest Piotr Fronczewski), atrakcyjna cena i oryginalne opakowanie, na pewno sprawią, że bajki te zawitają do domów wielu naszych dzieciaczków.



Oto Szycha, tuż po tym jak się dał omamić reklamie gry CONQUEST EARTH.

Razem z rednaczem mieliśmy także okazję uczestniczyć w kapitule i wyborze produktów, które już tradycyjnie otrzymują nagrody Gambleriady. Zwycięzcami są: w kategorii najlepszy produkt, znakomita gra „Diablo", w kategorii produkt polski, z braku laku, „Katharsis", natomiast najlepszym premierowym produktem przedstawionym na Gambleriadzie została gra, „Dungeon Keeper PL". Dystrybutorzy zwycięskich gier otrzymali statuetki, po oficjalnym ogłoszeniu wyników, które odbyło się na sobotnim bankiecie.

Na stoiskach poszczególnych wystawców można było obejrzeć liczne premiery, wersje beta najnowszych produktów i inne atrakcje. Najnowocześniejszą konsolę Nintendo 64 można było kupić już za 746 złotych, w wielu miejscach (także u nas) mogliście pograć w najlepsze wyścigi i bijatyki, a redakcja magazynu Escape, przy pomocy dystrybutora, ściągnęła na te trzy dni do Polski, prosto z Japonii, dwa superautomaty – bijatykę 3D, „Dead Or Alive" i strzelankę pistoletową „The House Of The Dead". Do innych ciekawszych incydentów, które odbyły się na targach, można zaliczyć premiery gier „Outlaws", „The Need For Speed II" oraz „Formula 1" dla 3Dfxa. Jednak jeden wypadek, który miał miejsce w sobotę, nie może zostać nie opisany. Otóż firma AVAX reklamowała drugą część swojego programu – „Historii II Wojny Światowej", a sposób zachęcania do kupna produktu był następujący. Dwóch chłopaków, ubranych w mundury Wehrmachtu rozdawało ulotki reklamujące produkt. Pomysł był ciekawy, ale jeden ze starszych zwiedzających bardzo się przejął i wezwał policję. Powodem wezwania było rzekome rozdawanie przez nazistowskie bojówki ulotek faszystowskich.

Podsumowując, targi Gambleriada możemy uznać za udane, a tym, którzy nie mieszkają w Warszawie i okolicach, mogę tylko powiedzieć, że powinni żałować, iż nie odwiedzili targów i oczywiście naszego stoiska.

O wszystkich tych wydarzeniach uprzejmie doniósł Diabeł.

Marcin Szlankowski

E3 News

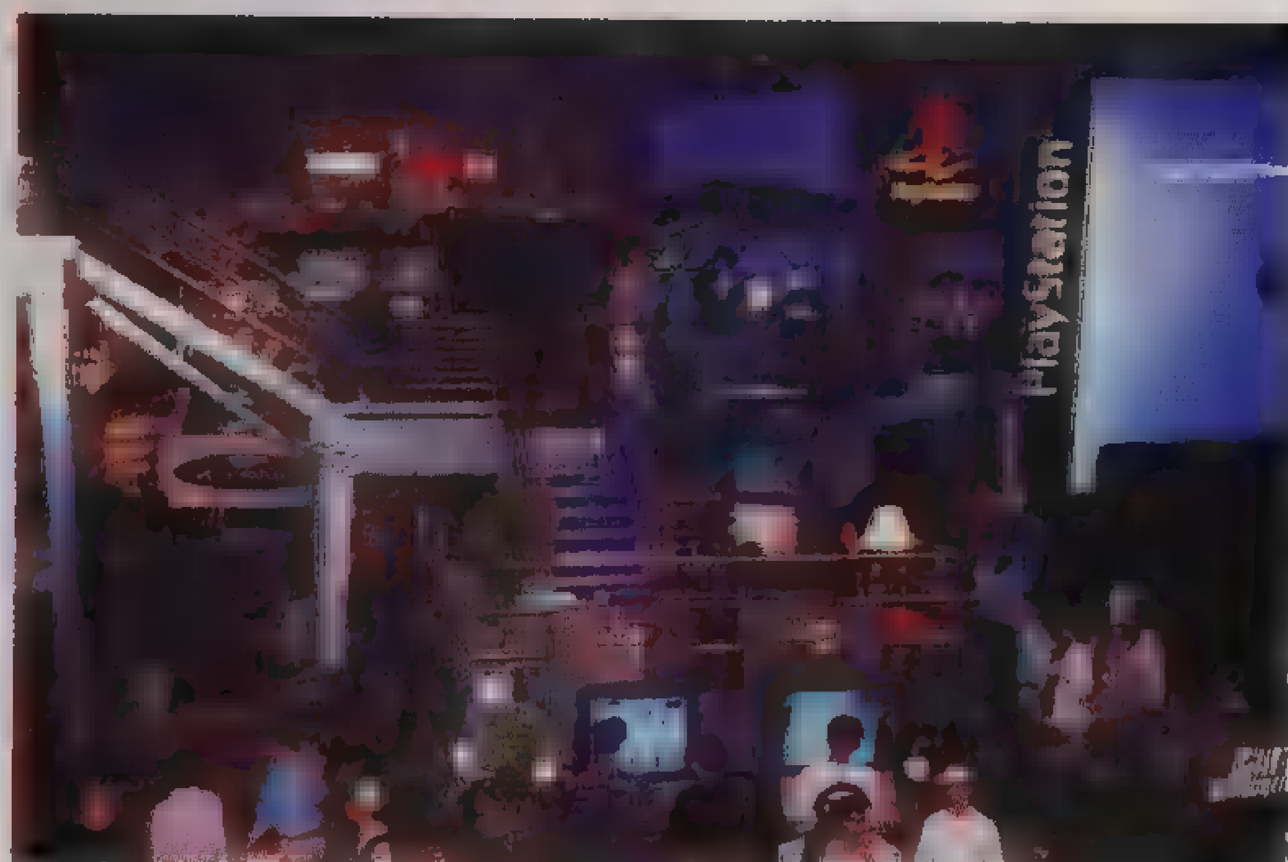
Tony materiałów prasowych, setki złotych krążków, huk, łomot i obolałe nogi – z tym wszystkim kojarzą się nam największe targi gier komputerowych – E3. Właśnie przedwczoraj zakończyła się tegoroczna edycja i mamy dla Was ekspresowe sprawozdanie z tego, co tam zostało pokazane.

Tegoroczne Electronic Entertainment Expo w Atlancie (19-21 czerwca) z jednej strony nastroiło mnie bardzo pozytywnie, zaś z drugiej – nieco rozczarowało. Widać wielki ruch w interesie, popularność gier komputerowych rośnie, a nakłady na każdą produkcję również. Niestety, tym razem na E3 nie było żadnej rewolucji, zaś większość wydarzeń można było z góry przewidzieć już na miesiąc przed targami. Zauważa się pewną stagnację i tendencję do wydawania dobrych, rzemieślniczych produktów, mających dostarczyć firmom określonych zysków. Ryzykownych, a co za tym idzie – ekscytujących przedsięwzięć, jest niewiele. Na powierzchni równej 35 stadionom piłkarskim pokazało się ponad 500 wystawców, przynosząc nam informacje dotyczące 1500 nowych produkcji. Wśród hardware widać triumf wielkiej dwójki – PC, który z akceleracją 3D (tu głównie 3Dfx) oraz z MMX, znów powrócił do łask oraz drugi potentat – wszechobecna PSX, która spośród konsol miała zdecydowanie najwięcej zapowiedzi. Do czołówki cały czas stara się dołączyć Nintendo 64 (2,8 miliona sztuk sprzedanych w USA), jednak na razie wszystko odbywa się jedynie w sferze zapowiedzi i demek (już ponad 100 firm devolperskich tworzy coś dla N64, m.in. Acclaim całą serię gier sportowych), zaś w pełni gotowych produktów przybywa niewiele. Sytuację pogorszyła jeszcze opóźniona premiera N64 Disk Drive (aktualnie wiosna 1998). Za to potwierdzono wypuszczenie na rynek modemu do tej konsolki. Wielkim przegranym okazał się Saturn, a w kuluarach poważnie mówiło się już o takich planach wydawniczych – „najpierw na N64, PC I PSX, no a potem, ewentualnie może Saturn". Na konsolę Segi przestała wydawać na przykład Virgin, co samo w sobie nie wróży jej zbyt świetlanej przyszłości. Na marginesie warto dodać, że były to pierwsze targi E3, na których nie prezentowano żadnego nowego sprzętu do giercowania. Z trendów należy wspomnieć o masowym zastosowaniu grania sieciowego (przeciętny amerykański komputerowiec spędza dziś w trybie multiplayer trzy razy więcej czasu niż przed rokiem) oraz tendencje do łączenia kilku różnych gatunków, np. przygodówki ze strzelanką i dodatkiem RPG. Można też zauważyć pewien odwrót od idei wielkich korporacji. Małe i niezależne firmy, wydające co jakiś czas pod szyldami wielkich wydawców oryginalne I ciekawe tytuły, mają się znacznie lepiej niż olbrzymie giganty pokroju EA. Wśród gier prawdziwych premier targowych było niewiele. O większości prezentowanych tytułów mogliśmy usłyszeć już wcześniej, zaś wydawcy ograniczyli się jedynie do pokazania nowych screenów, kawałków playable i nieinteraktywnych prezentacji. Największą niespodzianką okazała się 5 część serii „Wing Commander", szumnie zapowiedziana przez EA. Przeglądając zapowiedzi można było też zauważyć, że już niedługo recenzenci będą mieli duże kłopoty, bo powstają jedynie gry dobre I bardzo dobre – profesjonalne pod względem oprawy, napakowane kosztownymi efektami, ze znakomitą kampanią promocyjną. Jedynym brakiem może być tylko brak 'duszy'. Być może w sezonie 97/98 będą więc właśnie w cenie dobre i świeże pomysły. W sferze grafiki króluje oczywiście trzeci wymiar, wsadzany we wszystko I przez wszystkich. Epic wreszcie pozwoliła się pobawić „Unreal", dużo szumu było też wokół „Quake 2", „Half-Life" (W Toku w tym numerze) i „Prey". ION Storm, nowa firma założona przez Johna Romero (twórca „Doom" i „Quake") po raz pierwszy odtajniła informacje o gierce 3D „Daikatana". Tym razem gracz ma walczyć u boku sterowanej przez komputer drużyny (coś na wzór reaper-botów), której członkowie będą wspierali go w boju. W grze ma pojawić się 35 (!) rodzajów broni, statystyki rodem z RPG i olbrzymie ilości potworów. Ogólnej modzie uległa nawet niemiecka Blue Byte, zapowiadając „Incubation". Swoje podejście do tematu pokazała także Looking Glass Technology, w średniowiecznej siekaninie „Dark". Na stoisku LGT można też było nacieszyć wzrok symulacją „Flight Unlimited 2", która pojawi się w sklepach już niebawem. Inne symulatory pozostają na razie w sferze zapowiedzi. Jedynie „Red Baron 2" lada dzień trafi do sprzedaży. Klapa finansowa „Toonstruck" zaowocowała chwilową zapaścią wśród przygodówek, ale „X-Files: Unrestricted Access", następca „Mysta" – „Riven", „Blade Runner" z Westwood i „Broken Sword 2" pozwalają wierzyć, że to jeszcze nie koniec. Zaskoczyły też „Zork: Grand Inquisitor" z Activision i nowe przygody Texa Murphy'ego – „Overseer". Spodobała się też „Curse Of Monkey Island" pokazywana przez LucasArts, która również do bólu eksploatuje tematykę Gwiezdnych Wojen. Wkrótce pojawią się m.in. „Jedi Knight 2" (wreszcie), „Star Wars Fighter" (bijatyka 3D) i „Rebellion" (strategia real-time). Do tego dochodzi jeszcze „Star Wars Monopoly" planowana przez Hasbro. Największy odsetek gierek prezentowanych na konsole stanowiły trójwymiarowe strzelaniny i platformówki, idące śladami „Mario 64", z nowym flagowym tytułem Nintendo, „Banjo-Kazzooie" na czele. Wielu naśladowców znalazł też „Tomb Raider". Oprócz zapowiadanego na Gwiazdkę sequela, pojawią się m.in. „Excalibur 2555" i firmowany przez Activision „Apocalypse", w którym główną rolę zagra Bruce Willis (YES!). Wśród strategii króluje oczywiście „real-time", atakujący nas ze wszystkich stron razem z „Dark Colony", „Conquest Earth", „Starcraft" i całą resztą. Olbrzymim zainteresowaniem cieszył się też najnowszy produkt Sida Meiera. Legendarny twórca „Civilization", wraz ze swą nową firmą Firaxis, postanowił jeszcze raz przypomnieć wojnę secesyjną w strategii „Sid Meier's Gettysburg". Kończy mi się już miejsce, więc napomknę tylko o „Galapagos" z Anark – chyba najoryginalniejszej gierce na E3. Reszta w następnym numerze. **Piotres**









numery archiwalne



5/97
w numerze:
Battlecruiser 3000AD
Magic: The Gathering
Porche Challenge
Strife
Test Drive Off Road
Theme Hospital
Toshinden 3
Touche PL

cena: 3,60



1-2/97
w numerze:
Heroes of Might & Magic 2
Fragile
Allegiance
Screamer 2
Destruction Derby 2
Macworld 2
Clandestiny
NHL 97
Wand & Magic

cena: 2,80



9-10/96
w numerze:
A.D. 2044
Close Combat
Earth Siege 2
Fire Fight
Quake
Resident Evil
Urban Runner
Time Commando
Toshinden 2
Z

cena: 2,80



4/97
w numerze:
KKND
NASCAR Racing 2
ROTH
LOTR 2
Turok
Longbow Karez
ID4
USNF 97
Wersal 1682
SEF2000

cena: 2,80



12/96
w numerze:
Red Alert
Tomb Raider
Privateer 2
FIFA 97
Broken Sword
Tunnel B1
Third Reich
Betrayal 2
Hind
Crash Bandicoot
Virtua Fighter

cena: 2,80



7-8/96
w numerze:
Decathlon
Destruction Derby
FIFA '96
Grand Prix 2
Mechwarrior 2
NBA Live '96
Nuke It!
Settlers 2
Space Bucks
Terranova

cena: 2,80



3/97
w numerze:
[illegible]
Flying Corpse
Master of Orion 2
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Tomb Raider
HOMM2
Pandora
[illegible]

cena: 2,80



11/96
w numerze:
F22 Lightning II
D-RAC Rally
Tekken 2
Syndicate Wars
Gene Wars
Crusader: No Regret
Pandora Directive
Silent Thunder
Megarace 2

cena: 2,80



JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Żeby zamówić dowolny numer pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (GGS, 04-202 Warszawa, Marsa 8) kwotę będącą sumą cen det. zamówionych numerów + koszty przesyłki. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł oprócz 3 numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny det. z okładki. Koszty przesyłki: 0,75 gr. za 1 egz., 1,00 gr. za 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIKI TANIEJ!
Cena jednego rocznika: 10,00 zł + 1,50 zł (koszty). Zamówienia na standardowych blankietach pocztowych na adres redakcji lub przelew na konto bankowe: PKO B.P. XII O/W-wa 10201127-514295-270-1.



Recenzje

Obawiałem się, że w tym wakacyjnym numerze pisma, będziemy mieli kłopoty z zapełnieniem działu Recenzje. Pomyliłem się jednak. Nawet w wakacje nasi dystrybutorzy nie próżnują i przygotowali wiele naprawdę świetnych pozycji, w tym najdłużej wyczekiwaną grę wszech czasów – Dungeon Keeper. Tym razem pozycje na peceta zdominowały Wyróżnienia Redakcji, być może za miesiąc sytuacja ulegnie zmianie, bo wielkie hity na PSX-a tuż, tuż...

Marek Suchocki

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier na przyzwoitym poziomie, wahają się w granicach 65–85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, [illegible] niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, [illegible] nic, na jej [illegible] jedynie na własną [illegible].

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible] może [illegible] autorów [illegible], ale po drodze coś się [illegible] porny [illegible] itp.) W sumie, [illegible] może komuś to się [illegible].

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible] uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie [illegible].

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak [illegible] typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak [illegible] ma już [illegible] urok, [illegible] urzekł recenzenta i [illegible] dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli [illegible] dobrej gry, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z [illegible] wykonanie [illegible] z dużą grywalnością. [illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible], znakomita [illegible], już dawno nie graliśmy w nic tak [illegible].

91–100% REWELACJA!
Produkcja [illegible] totalna, [illegible]. Na co [illegible]? Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji



DUNGEON KEEPER PC — 93



STAR TREK PC — 93



CONQUEST EARTH PC — 92



FORMULA 1 PC — 91



CARMAGEDDON PC — 90



BLOOD PC — 89

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
LSK (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
Piotres (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
Reset (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
Zdanek (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
Kuba (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.





Dungeon Keeper

Wielbiciele kolejnych produkcji Petera Molyneux musieli czekać na ukończenie tej gry aż trzy lata. Gra się wreszcie pojawiła, a dzięki polskiemu dystrybutorowi, jest już również we w pełni spolszczonej wersji.



Już jest! Nareszcie! Gra, na którą czekaliśmy tak długo, słynna z powodu wciąż przesuwanych terminów i coraz bardziej podgrzewających atmosferę wypowiedzi autorów, znalazła się wreszcie w sprzedaży. Można już pójść do sklepu i kupić ją, po czym grać, grać i jeszcze raz grać... W tym przypadku zapowiedzi nie były przesadzone – grywalność tej produkcji jest szalenie wysoka!

Dla tych z Was, którzy słyszą o „Dungeon Keeper" po raz pierwszy, coś tytułem wstępu. Zapewne wielu z Was grało już w różnego rodzaju produkcje RPG, takie jak seria „Eye Of The Beholder", „Lands Of Lore", „Elder Scrolls: The Arena" i „Elder Scrolls: Daggerfall", czy też, słynna ostatnio zręcznościówka z elementami gry role-play, „Diablo"? Jeśli tak, to klimat tej gry będzie Wam dobrze znany, z jedną, „niewielką" różnicą – tym razem będziesz obrońcą lochów, w których będzie się toczyć gra!

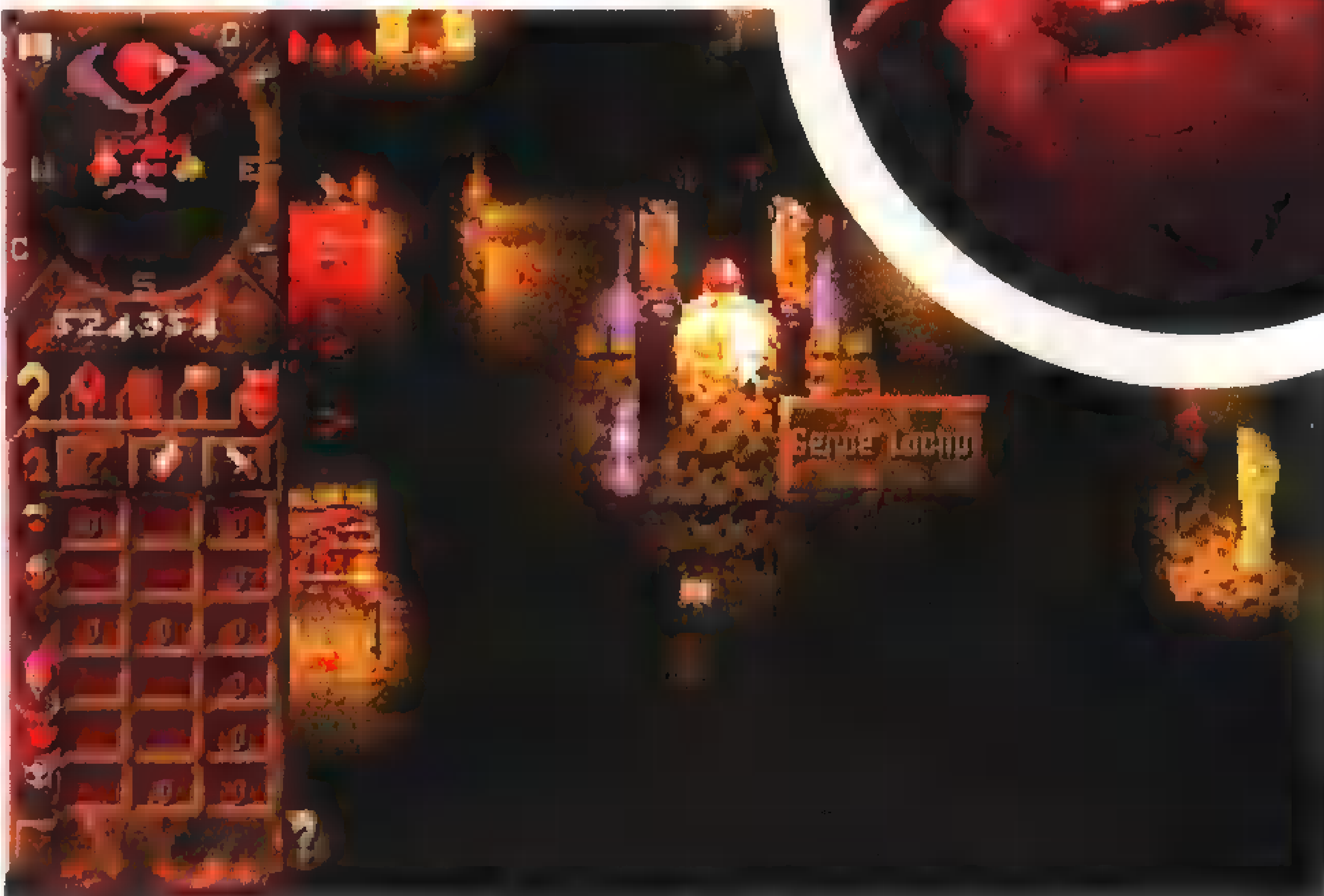
W grze wcielasz się w postać Strażnika Lochów – głęboko pod ziemią zajmujesz się budową różnego rodzaju pomieszczeń (poza podstawowymi, znanymi już na początku,

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Bullfrog**
Data wydania:	**Lipiec**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

możesz opracować lub odszukać inne, bardziej zaawansowane), przyciąganiem do siebie wszelkich złych i niegodziwych stworzeń, wydobywaniem złota, rozmieszczaniem swoich potworów w korytarzach, ustawianiem drzwi i pułapek blokujących przejścia. Tworzysz swoje małe piekło – przemoc, zło i degeneracja stają się Twoimi nieodłącznymi towarzyszami. Ponad Twoimi włościami znajduje się słoneczny świat, królestwo szczęśliwych, ale jednak bardzo zachłannych ludzi. Kiedy Twoje włości będą już dość rozległe, przyciągną one uwagę szalonych i nieszczęsnych bohaterów ludzkiego świata, którzy spróbują odebrać Ci złoto. Głupcy! Kiedy przybędą, Twoje hordy zniszczą ich i zabiorą ich dobytek, bądź też pojmają, by po głodowej śmierci w więzieniu dołączyli do Twoich sług, jako szkielety i duchy. Po wybiciu pewnej części wojowników przeciwnika, ich władca zauważa ich brak i stara się odszukać tego przyczynę (czyli Ciebie)... Kiedy się go pokona – dany poziom jest już Twój. W niektórych przypadkach jest również rywal – inny strażnik lochu, którego także będziesz musiał zniszczyć, jako że on również pożąda Twojego złota i próbuje przeciągać na swoją stronę Twoje maszkary.





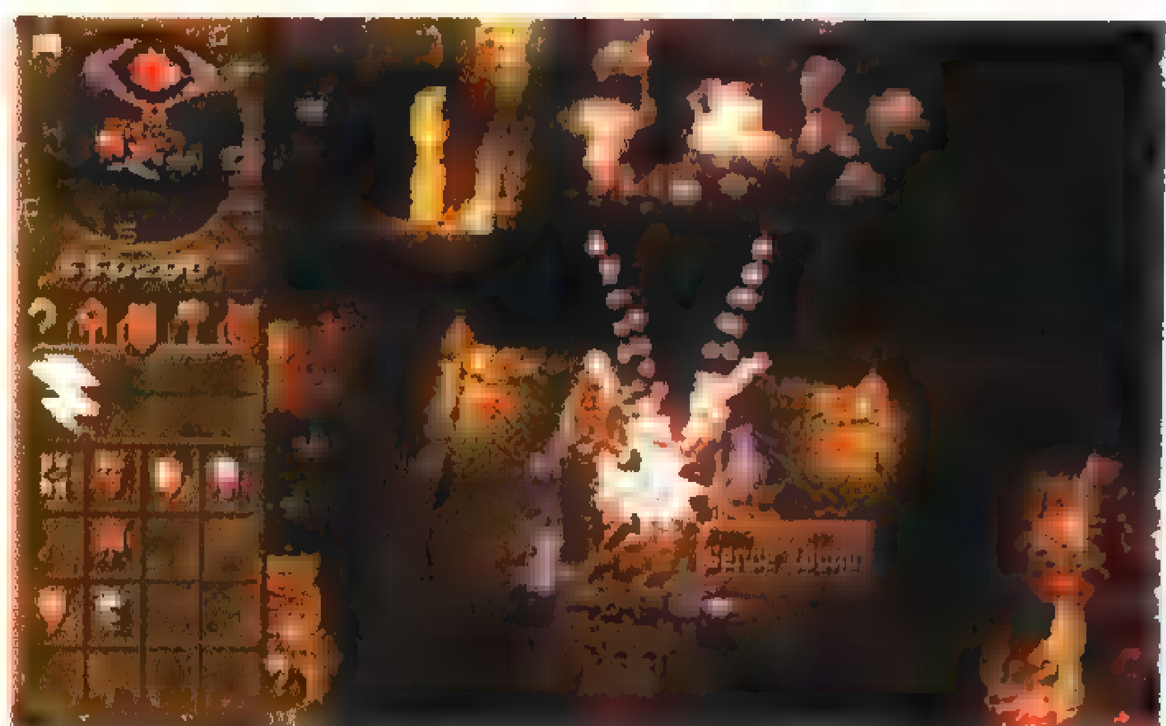
Gra rozpoczyna się w Sercu Lochów, miejscu dla Ciebie najważniejszym – jego utrata powoduje przegraną, więc jest to obiekt, które powinien być ochraniany za wszelką cenę. Do dyspozycji masz kilka chochlików, które zajmują się drążeniem korytarzy, obmurowywaniem ich (przez umocnione ściany przeciwnik nie jest w stanie się przedostać), wydobywaniem złota, przenoszeniem drzwi i pułapek. Jeśli według Ciebie pracują za wolno i leniuchują – możesz dać im klapsa Ręką Zła (jedna z postaci kursora, wykonuje się przez naciśnięcie prawego przycisku myszy) albo też, jeśli się nie ociągają, a po prostu jest ich zbyt mało, to możesz stworzyć jeszcze kilka z nich za pomocą zaklęcia. Ich liczba nie jest wprawdzie ograniczona, ale każdy kolejny kosztuje więcej niż poprzedni... Czasami będziesz w stanie odnaleźć nie tylko żyły złota, ale również klejnoty, które stanowią niewyczerpalne źródło bogactwa – wtedy można poszaleć.

Na początek musisz odszukać Wejście do podziemi i zająć je dla siebie (wystarczy przeprowadzić do niego tunel, w którym położą posadzkę Twoje chochliki), po czym musisz wykopać kilka pomieszczeń (komnaty mniejsze niż trzy na trzy kwadraty są niepraktyczne, gdyż koszt ich uzyskania jest niewspółmiernie wysoki do ich możliwości produkcyjnych; im komnaty są większe, tym lepiej), w których umieścisz









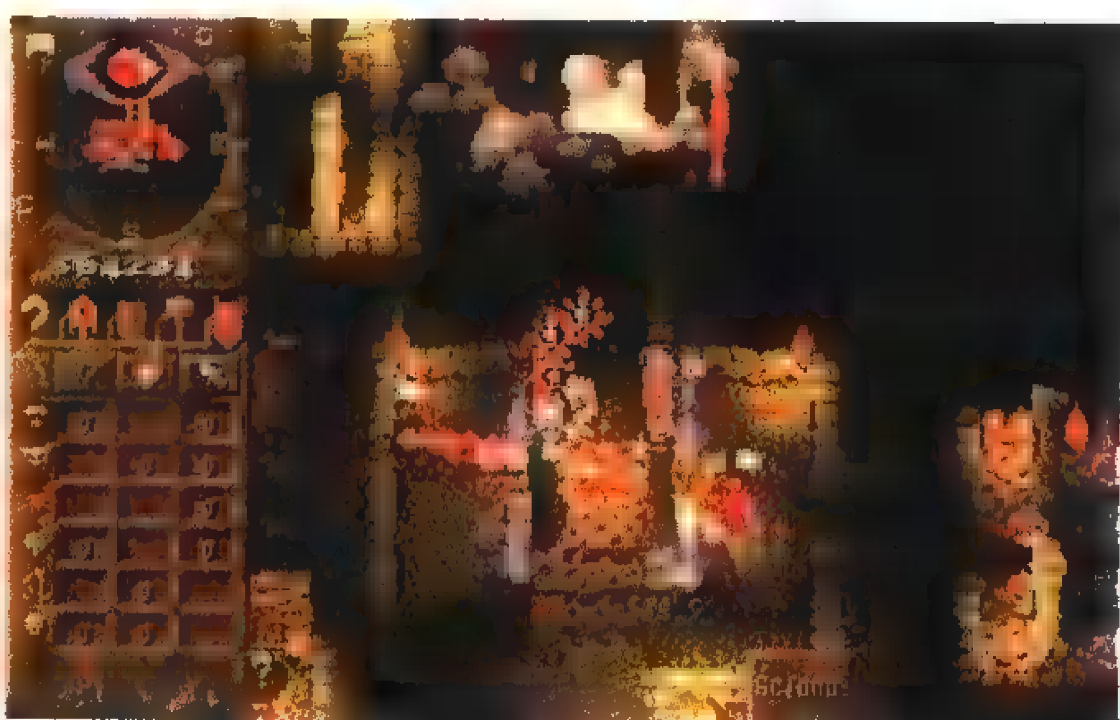


Skarbiec (czymś musisz w końcu płacić swoim podwładnym oraz gdzieś magazynować zasoby kosztowności), Kurnik (tutaj potwory będą się pożywiać) oraz Legowiska (tutaj mieszkają Twoi podwładni). Później przyjdzie czas na Bibliotekę (tutaj pracują źli czarnoksiężnicy – opracowują nowe zaklęcia i budowle), Salę Treningową (Twoi podwładni powinni osiągać możliwie najwyższe stopnie zaawansowania, gdyż dzięki temu są sprawniejsi w walce) oraz Warsztaty, gdzie są budowane różnego rodzaju pułapki i drzwi. Do Więzienia możesz wtrącać pojmanych przeciwników, skąd po głodowej śmierci wyjdą jako podległe Ci Szkieletory. Wrogów (podobnie zresztą jak i własnych poddanych) możesz poddawać męczarniom w Sali Tortur; mogą oni powiedzieć coś ciekawego na przykład o układzie korytarzy włości wroga bądź też o jego złocie lub dać czystą przyjemność zamęczenia bezbronnej istoty. W miejscu, gdzie często pojawiają się poddani wroga, warto jest wybudować Posterunek i obsadzić go jakimś stworem (lub kilkoma) o wysokich stopniach zaawansowania. Kiedy przyjdzie Ci już przejść do ofensywy, warto jest zbudować Koszary, gdzie możesz zgromadzić swoją armię i pogrupować ją w oddziały.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to gra strategiczna tocząca się w czasie rzeczywistym...

Aby wybudować pomieszczenie jakiegoś rodzaju, wystarczy umieścić pole oznaczające dany typ komnaty w miejscu, w którym ma się ona znajdować. Powoduje to umieszczenie jednego jej segmentu – jeśli ma być większe (a musi, żeby mogło coś produkować), to powinieneś tę akcję powtórzyć, umieszczając segmenty na całej, wybranej powierzchni zaraz obok siebie. Nie wolno dobierać rozkładu komnat w sposób przypadkowy, gdyż rodzaj pomieszczenia i jego położenie determinuje równocześnie jego funkcje, efektywność i produktywność.

Potwory trafiają do Ciebie poprzez zajęte Wejście do podziemi – z początku pojawiać się będą słabe, takie jak muchy i żuki, ale z czasem, kiedy będziesz rozbudowywać swoje włości, kiedy wybudujesz pewne pomieszczenia i po świecie złych istot rozejdą się o tym wieści, pojawią się potężniejsi poddani. Kiedy wybudujesz Bibliotekę, do Twojego lochu trafią Czarnoksiężnicy, a kiedy Warsztaty będą gotowe do pracy, przyjdą Trolle uwielbiające pracę przy tych urządzeniach. Demony Żółciowe, wściekłe, czerwone monstra, również przepadają za ciężką harówką przy przerabianiu rud na pułapki i drzwi, ale musisz dysponować wielkim Kurnikiem, żeby zechciały zainteresować się Twoim podziemiem. Po wystawieniu Sali Tortur przyjdą Mroczne Dziewice, które uwielbiają, prócz poddawania innych torturom, dostawać od czasu do czasu klapsa, a Wampiry pojawią się, kiedy zapełnisz Cmentarz ciałami poległych.



Ogólnie rzecz biorąc – jest to gra strategiczna tocząca się w czasie rzeczywistym, stanowiąca niejako połączenie konceptu z gier, takich jak na przykład „Sim City 2000" i „Warcraft 2", przy początkowym pierwszym wrażeniu, jakie robił „Populous" i „Theme Park", a wykonany w graficznym stylu „Magic Carpet". Z tych wszystkich produkcji autorzy wybrali najlepsze elementy i sporządzili z nich znakomity koktajl, wzbogacony jeszcze dodatkowo znakomitą i nowatorską fabułą.

W czasie gry można (o ile masz więcej niż 8 MB pamięci RAM) działać w świecie trójwymiarowym – w każdym momencie można przybliżyć lub oddalić widok labiryntu i obracać go wokół osi, dzięki czemu nie ma już „martwych pól" – zasłanianych przez ściany miejsc, w których nie wiadomo co się dzieje. W takim widoku projektujesz i budujesz swoje lochy, zapędzasz do walki oddziały i wyszukujesz miejsca, do których winny się dostać Twoje monstra. Kiedy ze-





chcesz jednak zobaczyć, jak wygląda Twoje królestwo oczami jednego z Twoich poddanych, wystarczy rzucić czar Opętania, dzięki czemu wcielisz się w jego postać, dysponując jego umiejętnościami i możliwościami, widząc otaczający świat, tak jak widzi go dany stwór. Trafiasz wówczas do trójwymiarowego labiryntu, z tworzonymi dynamicznie cieniami i światłami; niestety, płynna animacja wymaga co najmniej Pentium 133...

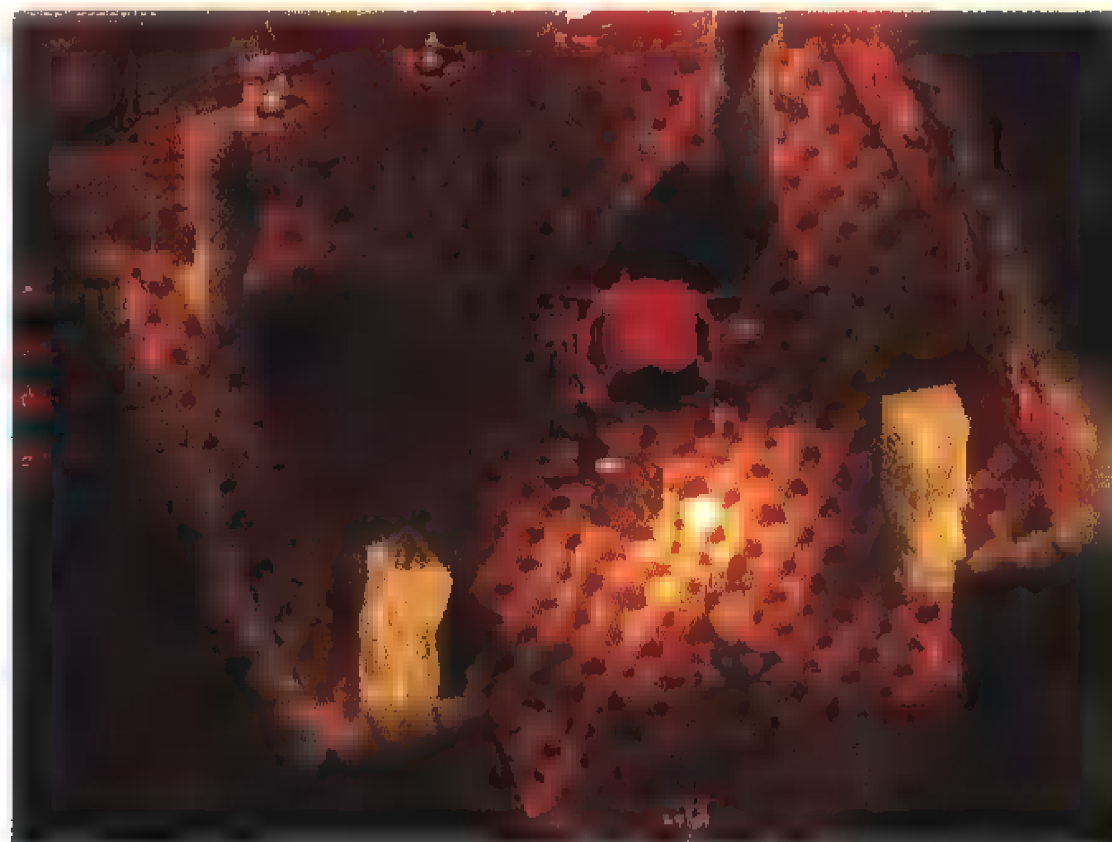
W grze położono olbrzymi nacisk na najdrobniejsze nawet szczegóły (w końcu przy tak długim czasie produkcji – powinni to zrobić): chochliki poruszają się błyskawicznie, słychać echo ich cichych i szybkich kroków, powracają do Ciebie odgłosy stukania młotów i kilofów, których to narzędzi używają do przebijania się przez zwały ziemi oraz do układania kamiennych ścian komnat. Kiedy uzyskasz jakiś kwadrat podłogi (w ten sposób powiększa się Twoje królestwo) – chochliki wykonują mały taniec zwycięstwa, przy wtórze dźwięków eterycznej muzyki i kłębów czerwonego dymu. Kiedy zdecydujesz się na połażenie lub walkę w skórze jednego ze swoich poddanych – zależnie od tego, w kogo się wcielisz, tak będziesz się poruszać i widzieć: owady mogą latać we wszystkich kierunkach, a widzą otaczający je świat fasetowymi oczyma, przez co obraz składa się z sześciokątów. Żuk widzi wszystko z dołu, pełzając po podłodze, oczyma o krótkiej ogniskowej i wielkiej średnicy,

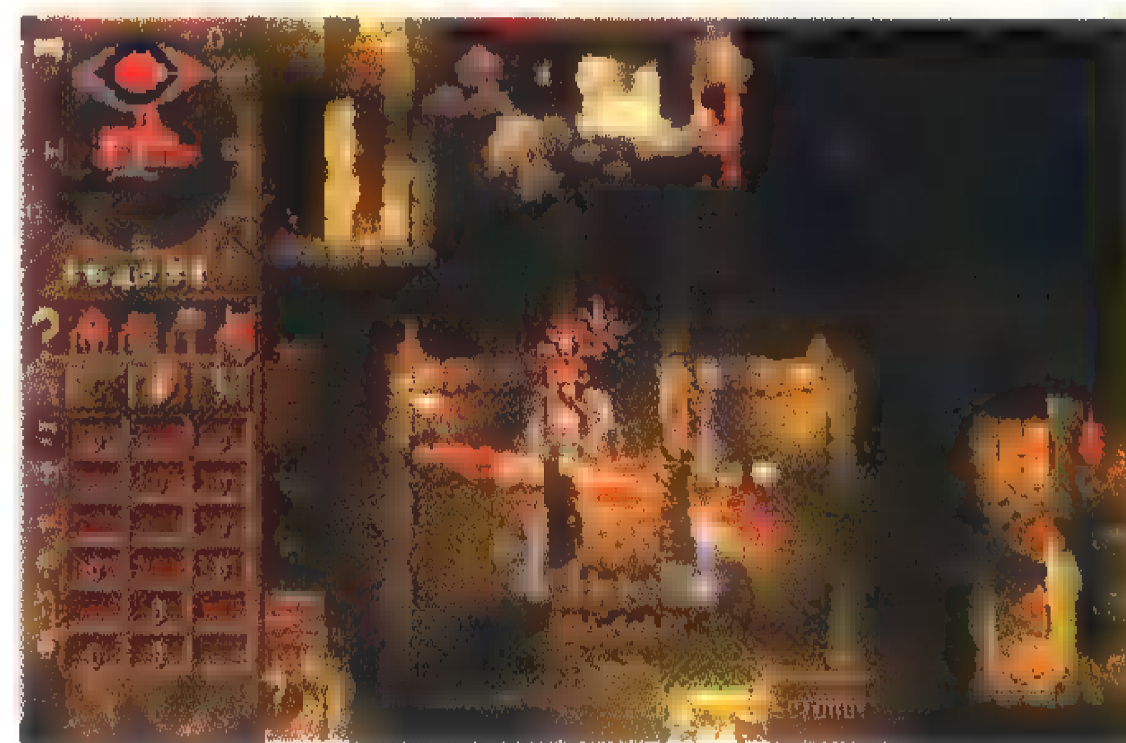




przez co wszystkie przedmioty wydają się być mocno zniekształcone. Duch jest w stanie zobaczyć gęstniejące magiczne fluidy pochodzące niemalże z narkotycznych wizji... Różnego rodzaju stwory mają oczy umieszczone na różnych wysokościach i poruszają się z właściwą swojemu gatunkowi szybkością, umożliwiając graczowi korzystanie z ich arsenału. Nie jest to niewątpliwie obraz o jakości tego, co możemy zobaczyć na przykład w „Quake" czy też w „Duke Nukem 3D", ale dzięki temu można naprawdę wczuć się w klimat gry.

Warty wspomnienia jest również interfejs gry – jasny i przejrzysty, już po kilku minutach obsługuje się go praktycznie intuicyjnie. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się mapa poziomu, po kliknięciu na której można szybko przesuwać widok. Otacza ją kilka przycisków – zwój powoduje wyświetlenie pełnoekranowej mapy, 'Q' wyświetla okno operacji dyskowych i konfiguracji, plus i minus powodują zmniejszanie i zwiększanie skali mapki. Istotnym elementem jest pomocnik, uaktywniany po naciśnięciu ikony 'C' – zależnie od wyboru w opcjach, może się on zajmować rozplanowywaniem podziemi, atakami na innych i obroną naszego lochu lub też tylko poganianiem i rozdawaniem klapsów swoim poddanym. Poniżej znajduje się panel z przełączanymi zakładkami; po kolei są to 'informacje różne', 'budowle', 'czary', 'produkcje warsztatów' i 'potwory'. Na pierwszym panelu możemy sprawdzić ogólny stan sił przeciwnika i naszych oraz przesłuchiwać stwory, z drugiego budować i sprzedawać (oczywiście za





pół ceny) poszczególne typy komnat, a w następnym rzucać czary. Z przedostatniego okienka umieszcza się pułapki i drzwi, które są dostępne w Warsztatach, a z ostatniego zarządza się stworami. Są trzy okienka przy ikonie każdej z maszkar – oznaczają one kolejno stwory „obijające" się, budujące (lochy, siebie – trenujące lub przedmioty – pracujące w warsztatach) oraz walczące. Kliknięcie na ikonie potwora powoduje wybranie tych, które mają najwyższy poziom umiejętności. Prawda że proste i genialne?

Cóż jeszcze można dodać? Może tylko to, że kiedy umieszczasz pułapkę, czy drzwi, nie pojawiają się one ot tak, po prostu we wskazanym miejscu; chochliki udają się do Warsztatu, skąd pobierają odpowiedni element i zaciągają go w wyznaczone miejsce. I jeszcze to, że w dniu wypłaty, wszystkie stworzenia porzucają wszystko i natychmiast udają się w kierunku Skarbca, żeby pobrać swoją wypłatę. A także i fakt, że każdy z potworów ma własne imię, wysokość wypłaty oraz kilkanaście innych parametrów (w tym nawet grupę krwi!). I jeszcze... Dość – to co napisałem, powinno pokazać, jak profesjonalnie autorzy podeszli do tej gry i jak dokładnie zrealizowali swoje zadanie.

Wcześniej czy później zacznie się bitwa, zwykle w momencie, kiedy tylko natkniesz się na wroga. Wszystkie istoty, jakie się znajdą w jej pobliżu i są nastawione na walkę, automatycznie używają wszelkich swoich najlepszych, z punktu widzenia komputera, taktyk i czarów. „Z punktu widzenia komputera" nie zawsze jest najlepsze również i dla człowieka – możesz Opętać jednego z potworów, aby pełniej wykorzystać jego możliwości walki. Walki w tłoku są zwykle bardzo trudne do opanowania i włączenia się w nie, a nawet prześledzenia, ale w rzucie izometrycznym łatwo jest porównać siły życiowe zarówno swoje, jak i przeciwnika, gdyż widać je na rozetkach ponad głowami poszczególnych stworów. Kiedy tak wiele się











dzieje na ekranie, zazwyczaj jest bardzo trudno przejąć pojedyncze stworzenie bądź też stwierdzić kto, co, komu i czym, coś robi. W przypadku dość dużych starć, jedyne co możesz zrobić, to usiąść spokojnie i mieć nadzieję, że Twoja armia jest wystarczająco potężna – nie ma miejsca na jakąkolwiek sprytną taktykę, od kiedy rozpocznie się walka. Możesz wprawdzie próbować leczyć swoich żołnierzy czarem Uzdrawiania, ale czasem trudno jest równie trudno w nie trafić, jak przy czarze Opętania.

Według mnie te istotne elementy gry, jakimi są bitwy, są jednak nieco nie dopracowane. Brakuje jakichkolwiek pełnych i aktualnych informacji o tym, jak przebiega walka, nie można sterować jej przebiegiem, poza dorzucaniem kolejnych potworów, ani też stosować jakichkolwiek sprytnych i przebiegłych taktyk. Bardzo trudne jest kierowanie grupami, jako że można stosować tylko jeden czar wzywania do boju (nie można przeprowadzić równoczesnego ataku kilkoma grupami na kilka punktów na terytorium wroga). Tak naprawdę, to o zwycięstwie lub przegranej decyduje się już na poziomie kopania korytarzy i rozmieszczania pomieszczeń – wystarczy w odpowiednich miejscach poustawiać drzwi i pułapki, poumieszczać Posterunki i obsadzić je odpowiednio doświadczoną załogą. A kiedy coś idzie nie tak, zawsze można w odpowiednie miejsce podrzucić Czarnoksiężnika, najlepiej o dziesiątym stopniu wtajemniczenia, żeby z dystansu rozprawił się z niewygodnymi wrogami...

Jedno, czego można być pewnym, to fakt, że gra ta stanowi wprost oszałamiające osiągnięcie i tylko sprawą czasu (zapewne raczej krótkiego) będzie to, że stanie się prawdziwym przebojem. Przez trzy długie lata niejeden z nas, graczy, zastanawiał się, co spłodzi Peter Molyneux wraz ze swoją ekipą. Czy uda się im w końcu zamknąć swoje dzieło, czy też trafi ono do kosza z powodów braku wyników i wciąż rosnących kosztów produkcji? A jeśli się w końcu pojawi, to czy warte będzie tego całego czekania? Czy będzie to naprawdę coś nowego, coś co nie znudzi się po godzinie, dwóch? Na szczęście wszelkie te obawy okazały się nieuzasadnione, a dzięki tak znakomitemu wykonaniu zarówno od strony graficznej, jak i wysokiej jakości animacji i dźwięku oraz wielu ciekawym pomysłom, „Dungeon Keeper" zostanie niewątpliwie pokochany przez ludzi na całym świecie.

Niewątpliwie – „na całym świecie", jako że gra ta zostanie w pełni zlokalizowana w kilku językach występujących na całym globie. Oprócz standardowego, angielskiego, we własnych językach pograć będą mogli Holendrzy, Francuzi, Niemcy, Włosi, Hiszpanie i Szwedzi. Oraz, oczywiście, my – gra jest w pełni po polsku. Oznacza to nie tylko pudełko i instrukcję w naszym języku: gra komunikuje się z graczem za pomoca polskich zdań wypisywanych na ekranie oraz „przemawia" do słuchu dzięki polskiemu lektorowi.

Pozostała mi jeszcze jedna informacja, odpowiedź na pytanie: „czy warto jest tę grę kupić?". Pytanie o tyle słuszne, że przyjdzie zapłacić sporo pieniędzy za coś, co na pierwszy rzut oka wydaje się być wspaniałą grą, czymś, co jest w stanie przyciągnąć gracza na wieki, ale... kończy się już po dwóch – trzech godzinach grania. W tym przypadku na szczęście tak nie jest: pierwszy poziom można skończyć w ciągu dziesięciu minut, drugi – dwudziestu, trzeci i czwarty po około trzydzieści minut, piąty i szósty zajmą po około godzinie, a skończenie siódmego to około dwóch godzin. Za każdym razem rośnie poziom trudności gry, pojawiają się nowe komnaty i czary, podziemia są coraz większe i większe. I tak aż do trzydziestu... Nie ma się co zastanawiać – trzeba się jak najszybciej wybrać do sklepu!

Witold 'Wist' Stolarski

Grafika 85% Grywalność 99%
Oryginalność 90% Dźwięk 95%

Jeszcze to czytasz? Nie gap się – kupuj i graj!

WERDYKT 93%







Star Trek

Nikt z teraźniejszych badaczy nie wie, na czym polega Nexus. Wiadomo o nim tylko dwie rzeczy – że pojawia się w naszej galaktyce raz na 39 lat i że niszczy każdy napotkany statek. Nieco skąpe dane...

Statek U.S.S. Enterprise NCC-1701-B, z doktorem nauk kosmicznych, Soranem, na pokładzie, znaleźli się w niewłaściwym miejscu i o niewłaściwym czasie. Znaleźli się w miejscu, gdzie szalał Nexus. Mniejsza o powody, szlachetne były czy nie, ważne że statek Komandora Jamesa T. Kirka nie przetrwał tego spotkania. Jakiś czas później okazało się (nieważne jak), że część załogi, w tym i doktor ocaleli. Badacze z Enterprise-B znaleźli się na obserwatorium słonecznym w układzie Amargosa. Tam oto szalony (jak się za chwilę okaże) doktor S. postanawia po kolei niszczyć systemy słoneczne, aby coś tam zakrzywić i spowodować ponowne pojawienie się Nexusa. Ma jeden cel – po jego wywołaniu zjednoczyć się z czystą energią tego zjawiska i przejść do, według niego wyższego i cudownego stanu świadomości. Podczas gdy Soran szykuje się do realizacji swojego przedsięwzięcia, na obserwatorium napadają Romulanie. Na szczęście w pobliżu systemu był inny statek floty federacyjnej, U.S.S. Enterprise-D. Krążownikiem tym dowodzi nikt inny, tylko dobrze znany wszystkim wielbicielom serialu Star Trek, komandor, Jean-Luc Picard (tak, Francuz). Udaje się wraz z całym dobytkiem do zagrożonego systemu...

– Komandorze Data, proszę wykonać skan krótkiego zasięgu obserwatorium, aby zdobyć koordynaty dla Transportera!

– Aye, aye, sir!

– Komandor Riker proszony do przesyłowni, powtarzam...

INFO

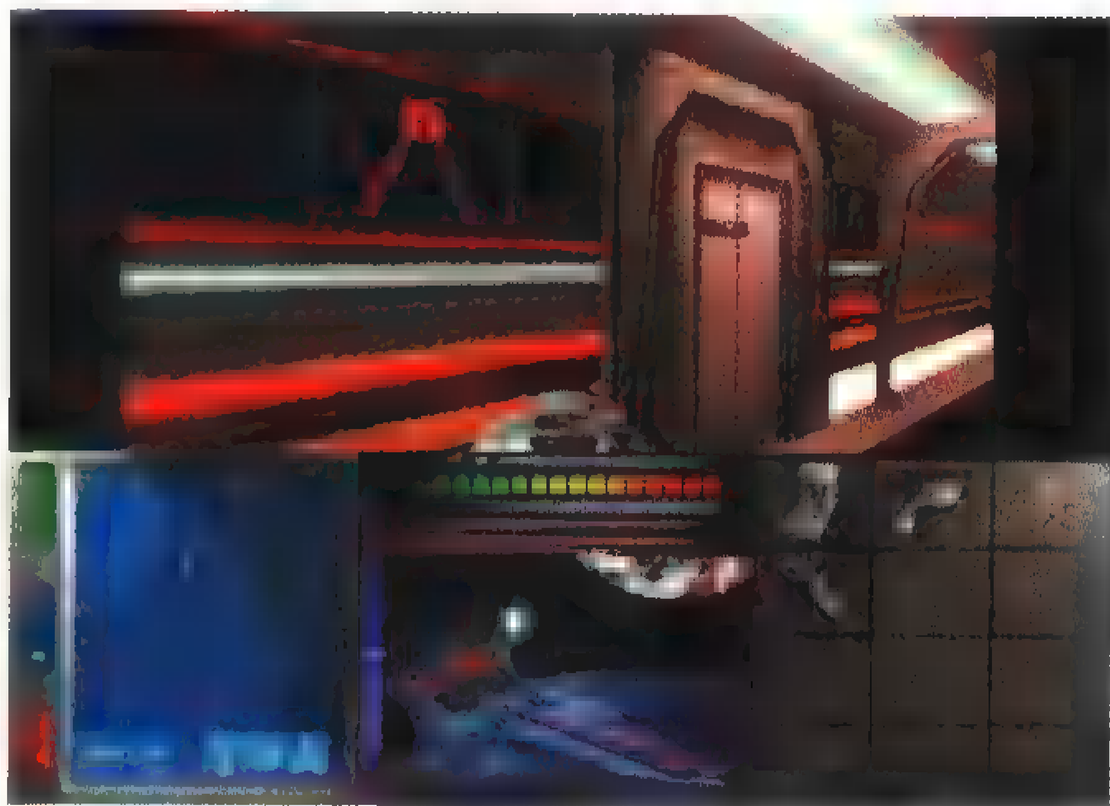
Wydawca:	**MicroProse**
Producent:	**MicroProse**
Data wydania:	**Lipiec**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

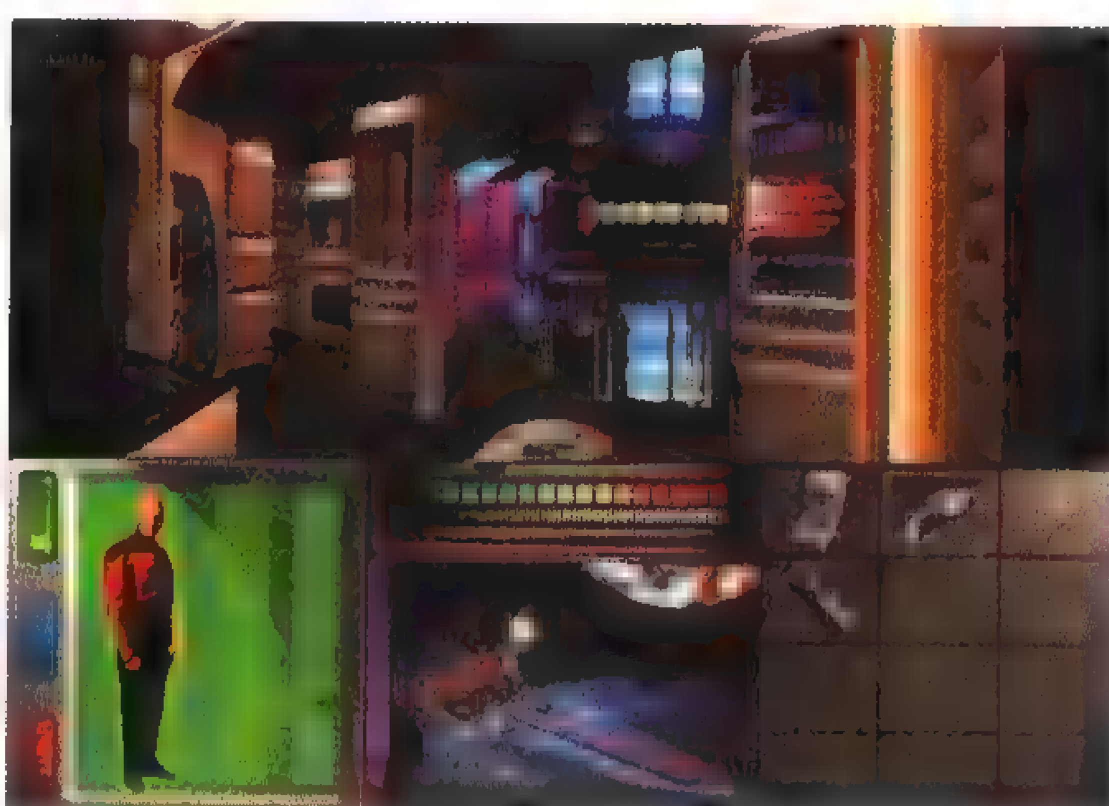
TWOJA W TYM ROLA

zaczyna się tutaj. Znajome? „Doom"? Nie tylko... Gra w tym momencie stała się przedstawicielem licznego gatunku First Person Perspective, czyli po naszemu – DOOMopodobnych. Twoim zadaniem jest tutaj... albo nie powiem. Powinieneś to wiedzieć z instrukcji.

Dość, że Soran wkrótce potem ucieka i zaczyna realizację swojego dzieła. Gdy ukończysz tę fazę, zapewne Twoja nienawiść do Romulan osiągnie punkt krytyczny i pewnie zechcesz... no, nieważne co im skopać. Wtedy udasz się do pobliskiego systemu gwiezdnego, gdzie oni się znajdują.

Teraz to już nie „Doom". Teraz będzie prosty, acz genialny symulator walki kosmicznej. Nieskomplikowany, ale ile z niego zabawy! Możesz wymiatać z Phaserów (takie „jakby" lasery z innych „symulacji" kosmicznych), torped fotonowych (ooo! to jest to!) i... niestety to wszystko. Możesz dowolnie wybierać cel główny spośród systemów statku Twojego wroga, aby szybciej i bezpieczniej go zniszczyć. Tu się trochę zdziwiłem, bo wydawało mi się, że statek tego typu, o takiej masie jak Enterprise, będzie poruszał się z gracją krowy na trawie (dobre, nie?). Niestety, ■ może na szczęście, tak nie jest. Jest zwinny jak W.C. Kaczka na reklamie. Część 3D zasługuje na pochwałę, ale najbardziej ten element. Ubawiłem się po pachy i nawet sam sobie się dziwię, że coś tak prostego było tak zabawne. Naprawdę.











Trzecią i ostatnią „funkcją" gry jest mapa gwiezdna, przy której stoisz Ty, Jean-Luc, i Twój oficer Data. Na tej mapie ustalasz trasy kosmicznych wojaży, masz na niej naniesioną sytuację logistyczno-militarną etc. Twoim celem jest złapać złego (już nie tylko groźnego) doktora. Masz go dostarczyć do koszar federacji żywego lub martwego. Pamiętaj, że martwego nie trzeba karmić i nie ucieka :). To taka mała porada...

Jak go wytropić? Na mapie gwiezdnej będziesz miał zaznaczony tor przebiegu Nexusa. Symulując eksplozje gwiazd będziesz obserwował, jak ten tor się zmienia. Będzie on przebiegał przez różne planety, na które prędzej czy później Soran się uda, aby znaleźć swoje przeznaczenie. Ty nie możesz do tego dopuścić. Zaczyna się walka z czasem... z czasem, z którym naprawdę trudno wygrać. Pamiętaj, że autorzy gry lojalnie uprzedzają, że masz spore szanse na zakończenie rozgrywki porażką. Od Ciebie zależy los naukowca i jego załogi, a także los miliardów istnień ludzkich (i nie tylko) na planetach, przeznaczonych przez szalonego naukowca do zniszczenia. Teleportując się na planety bądź na inne statki (czyli zaczynając część 3D), będziesz wyposażony w Phaser (r) II – szybki i cichy neutralizator wrogów, Hypospray (do odświeżania oddechu – skutek uboczny jest taki, że powoduje ozdrowienie ciała – no, i ma tylko 1/2 kalorii), Tricorder (do namierzania istot żywych, składów Trillium – o tym za chwilę, i wielu innych rzeczy). A skoro już poruszyłem temat przyprawy Trillium (a raczej minerału) – jego rola w całej grze jest bardzo ważna.

Naukowiec używa tego materiału do konstrukcji śmiertelnych bomb, którymi potem planety... ekhm... wysadza. W zasadzie z części fabularnej to tyle, przejdźmy do sekcji

SŁUCH I WĘCH (OCZY TEŻ)

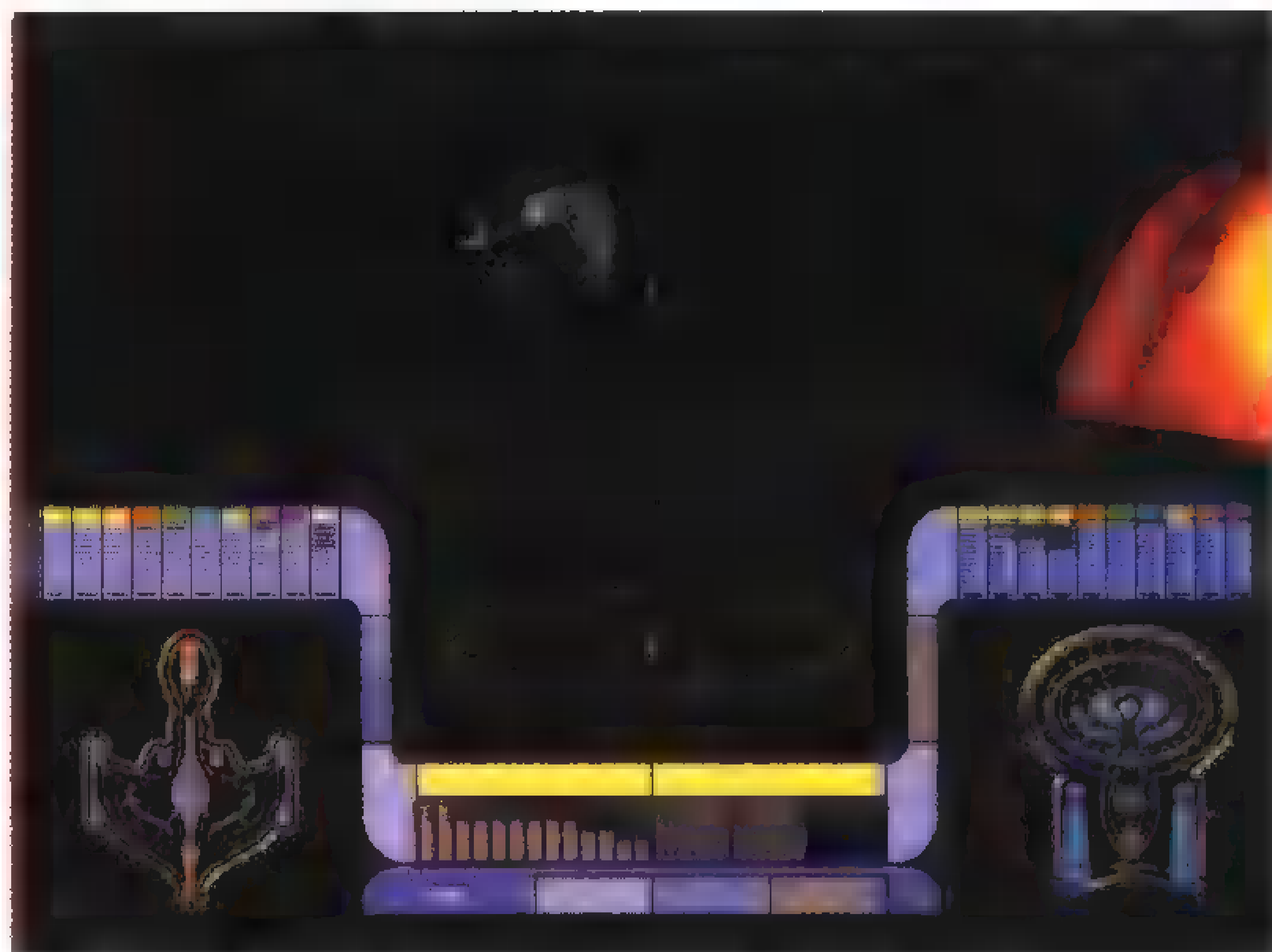
Słuch. Nasze czułe narzędzia po obu stronach głowy spece od dźwięku z MicroProse potraktowali bardzo poważnie. Fakt, że w próżni nie ma zbyt dużo dźwięku, gdyż ten się nie rozchodzi bez powietrza, ale mamy go wystarczająco podczas „Dalekich Misji" („Away Missions" – tej części 3D) – okrzyki „Hey, You!", strzały z phasera, etc. Są też bardzo dobrze zrealizowane wstawki animowane, o jakości prawie telewizyjnej. Ogląda się je całkiem przyjemnie. No i nie zapominajmy o rozmowach z kapitanami innych statków.

Powonienie. Instrukcja, pudełko i karta rejestracyjna (nie wyślę!) pachną typowo dla MicroProse. Natomiast kompakty nie – napisałem już do nich e-maila, ale nie liczę zbytnio na odpowiedź. Zresztą, po co mają pachnieć, jeżeli są w czytniku? Hę?

Teraz oczy. Kawał dobrej roboty zespołu grafików. Animacje mapy gwiezdnej są wykonane per-fek-cyj-nie. Enterprise wchodzący w prędkość warpową, zbliżenia, oddalenia... cudeńko. Jeżeli chodzi o kosmiczne batalie, to tu już jest nieco gorzej, gdyż statki przeciwnika dostają „pixelozy" gdy są blisko nas. Ale to może nasza wina, gdyż przeciwnik nie powinien być zbyt blisko nas?

Część 3D. Wykonana całkiem porządnie. Grafika taka jak w demku „Dark Forces" (jedynki; w pełną nie grałem) – czyli da się grać.

Na koniec to,



CZEGO ŻADEN TYGRYS NIE ZNOSI,

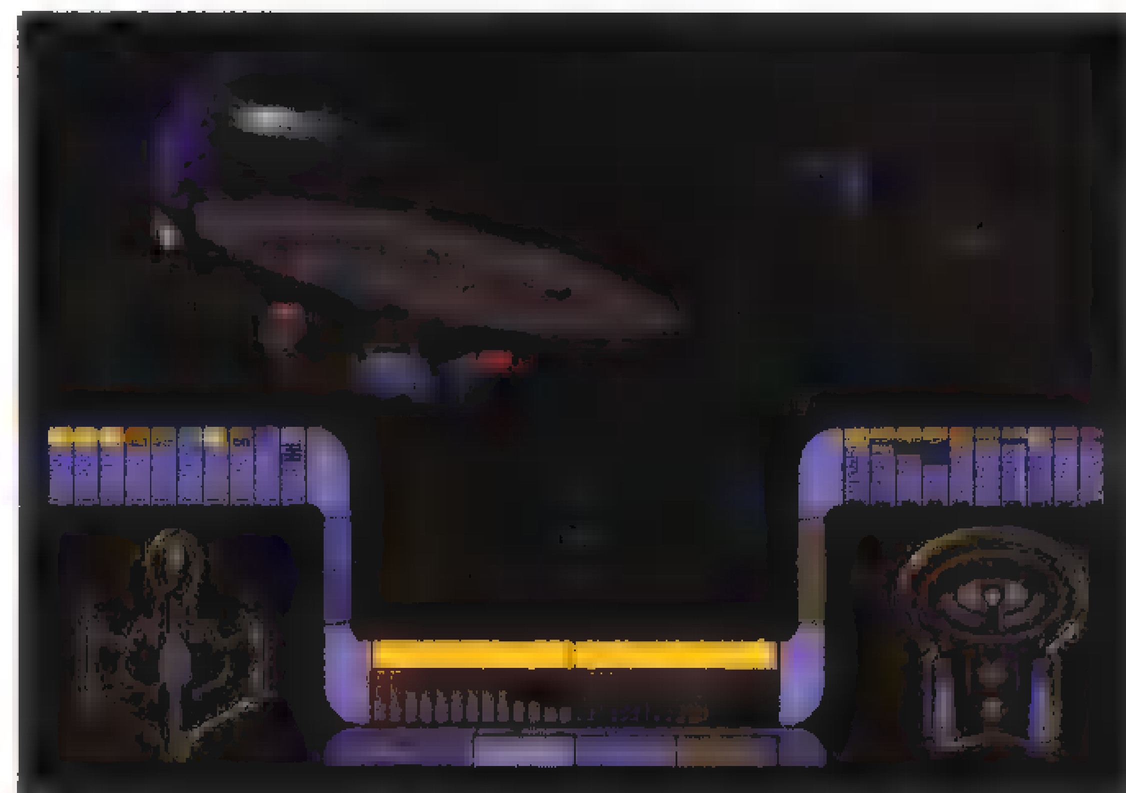
czyli... uwaga... WYMAGANIA SPRZĘTOWE. Brrrr. Sprzęt minimalny do grania, podany przez mikroprosia na pudełku, to Pentiavka 90, 8 mega RAM-u, karta dźwiękowa (bez niej nie da się zainstalować, wbrew „zapewnieniom" z pliku README.WRI obsługuje Gravisa) i Wingroza 95 z DirectXem. Ale... nie łudźmy się, że jakkolwiek da się na tym grać. Da się grę uruchomić i czeka się na to tyle, co na „Dooma II" na 380SX/25 i 4 MB RAM. Czyli przyjemność żadna, ale za to ile stresów! Wydawca rekomenduje do grania... uwaga... Pentium 166 (sic!) i 16 MB RAM, a także 400 (!) MB na „hardzielu". Oczywiście, są możliwości mniejszej instalacji (uff). Wtedy gra się naprawdę porządnie. Swoją drogą – niedawno kupiłem sobie Pentiuma 200. A teraz dowiaduję się, że to rzęch i nowe gry mi nie pójdą, bo trza MMX-ów jakichś. Rrrraaany...

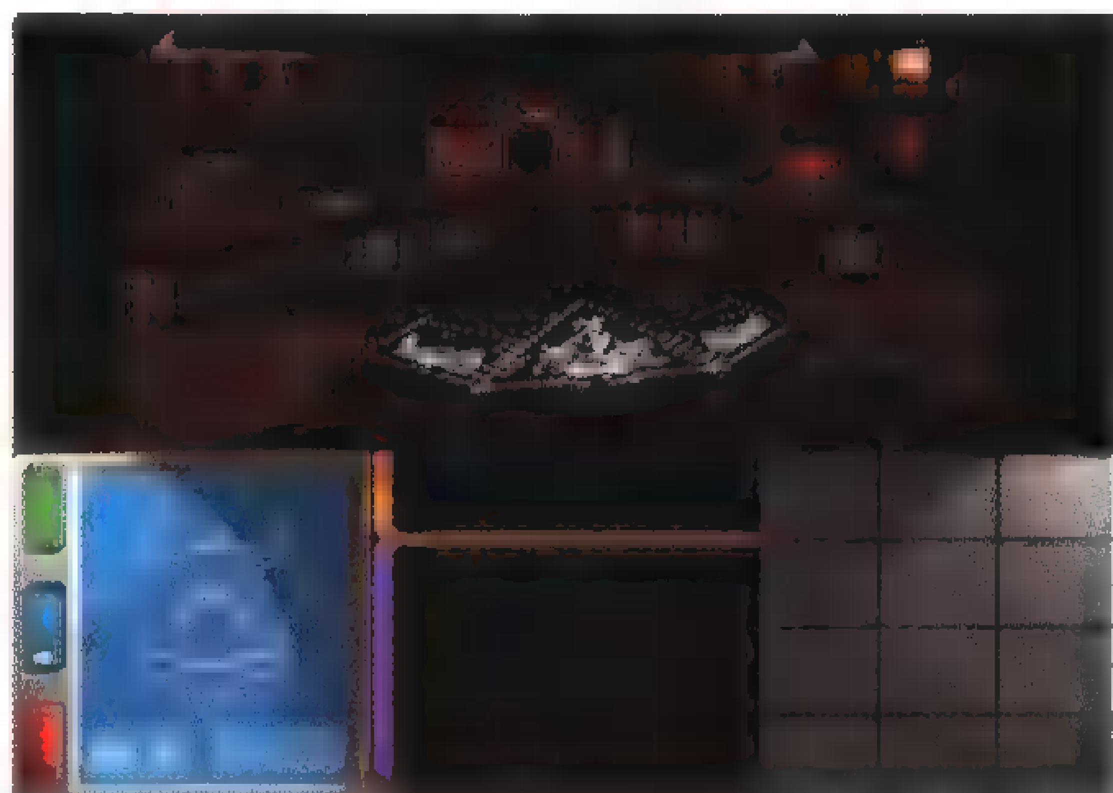
Wymagania sprzętowe są chyba jedyną, poza liniowością fabuły, słabą stroną gry.

PODSUMOWANIE

Giereczka fajna. Ma horrendalne wymagania sprzętowe (a czy ktoś pamięta „Strike Commandera"?), ale jak już ktoś ma sprzęt jaki potrzeba (a jest to kwestią czasu) i pozwoli „Star Trekowi" rozwinąć skrzydła, nie zawiedzie się.

CeFeK





Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 91%

Gra bardzo dobra; łączy adventure, symulator i klon „Dooma" w jedną, spójną i sensowną całość. Dla fanów „Star Treka" – obowiązek.

WERDYKT 93%

C&C: Counterstrike

Do supergry „Red Alert", której światowa sprzedaż przekroczyła już trzy miliony egzemplarzy, pisane są nieustannie nowe poziomy. Po bardzo licznych programach shareware, głos zabrali programiści firmy Westwood. Owocem ich pracy jest dysk nowych misji „Red Alert – Counterstrike"!



Nie tak dawno recenzowałem na łamach GK dysk, oferujący przeszło tysiąc nowych misji do gry „Red Alert". Były to programy shareware opracowane przez wielu autorów. Zbiorek nosił tytuł „Ready & Alert". Można było w nim znaleźć sporo misji zupełnie niezłych i jeszcze więcej – przeciętnych. Trafiały się tam również niedoróbki. Cóż, ilość z zasady nie przechodzi w jakość. Dziś dla fanów kultowej supergry „Red Alert" mam kolejną, myślę że jeszcze atrakcyjniejszą wiadomość! Otóż spółka Westwood & Virgin Interactive wydała ostatnio firmowy dysk z nowymi misjami do „RA". Tym razem jest to opracowanie w pełni profesjonalne, dokonane przez scenarzystów i programistów gry oryginalnej. Dla opcji gry w pojedynkę przeciw komputerowi, nowych misji jest niezbyt wiele – bo raptem szesnaście! Za to ich jakość jest pierwszorzędna – o czym piszę nieco dalej! Dużo więcej, bo ponad 100 nowych misji, opracowano dla trybu gry wieloosobowej, cieszącej się – i u nas – coraz większym powodzeniem. Jeśli zważyć, że gry te mogą być wykorzystane również przez jednego gracza przeciw komputerowi (trzeba tylko włączyć opcję „potyczki" – „skirmish") – w sumie jest to już zupełnie nieźle! Nowy dysk Westwooda nosi nazwę „Red Alert – Counterstrike" i podtytuł „Missions Tajga". Ten ostatni podkreśla, że przeciwuderzenie sprzymierzonych na imperium zła jest dokonywane na pokrytych lasami terenach północnej Azji. Bezkresna i chłodna syberyjska tajga zapowiada, że znowu nie będzie nam lekko. Zapewniam, że to w pełni potwierdza się w praktyce rozgrywania nowych misji! Po tej zapowiedzi już widzę błysk emocji w oczach weteranów walk „RA". Ale spoko! Póki co przypominam, że aby wziąć udział w „Missions Tajga", trzeba najpierw dysponować dyskiem podstawowym gry „Red Alert" i zainstalować go na twardzielu... Krążek „Counterstrike" jest bowiem tylko upgrade'm do tej gry, czyli – określając rzecz po polsku – nakładką. Skoro sobie to już wyjaśniliśmy, mogę teraz opisać bliżej,



INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	87.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Co Nowego Oferują Misje

Nowości są, choć nie nazbyt liczne. Znajdziemy tu nowe specjalne czołgi z cewką Tesli i elitarne oddziały super-piechoty. Oferowane są ponadto bardzo przydatne w walce z samotnymi piechurami, inżynierami i szpiegami – „cudowne" bojowe super-psy oraz nowe odrzutowce: super-jety. Tajemniczo i intrygująco zapowiada się reklamowane przez Westwooda udostępnienie nowego „dojścia" w grze. Otóż w „Counterstrike" można osiągnąć dostęp do specjalnej misji przeciwko nowej super-broni biologicznej „czerwonych". Są to gigantyczne i krwiożercze mrówki, z którymi jeszcze nie zawarłem bliższej znajomości. To wszystko zapowiada się bardzo fajnie, ale myślę, że urok „Counterstrike" nie polega wyłącznie na tych nowościach. Najmocniejsza strona szesnastu nowych misji, to ich bardzo atrakcyjne, wręcz odlotowe scenariusze. Intryga i zadania nowych misji – po osiem dla każdej ze ścierających się stron – są nie tylko niecodzienne, ale i odbiegające od znanych nam w „RA" schematów. Są one wręcz drobiazgowo przemyślane, pełno tu zasadzek i niespodzianek. Już po pierwszych kwadransach ich rozgrywania staje się oczywiste, że zostały one perfekcyjnie przetestowane! Zwycięstwo w tych misjach jest naprawdę na granicy możliwości średniego gracza i wszystko tu jest „po aptekarsku" wyważone. Zwolenników brutalnych i prymitywnych „siłowych" ataków czeka sromotna porażka. Dla każdej z misji „Counterstrike" trzeba obmyślić dobry, indywidualny plan taktyczny i sprawnie go realizować. Grającego wręcz zmuszają do tego często stosowane w „Counterstrike" limity czasowe w misji i generowane losowo lokalizacje przemieszczeń celów misji. Zwraca też uwagę różnorodność wariantów ataków przeciwnika. Proszę nie liczyć na to, że komputer zmuszony do ponownego podjęcia zapisanego stanu gry będzie atakował w identyczny, szablonowy sposób. Nic z tych rzeczy! Program za każdym razem sprowokuje powstanie innego słabego punktu w naszych siłach i bezlitośnie wykorzysta to. To świadczy dobrze o poziomie inteligencji programu „Counterstrike"! W trybie multiplayer jest nieco lżej, gdyż „Counterstrike" oferuje aż trzy poziomy trudności gry. Bez tego ułatwienia niejeden z graczy musiałby skapitulować. Ale tu muszę wsadzić palec w oko specom od scenografii misji multiplayer. Jeśli nazwa misji sugeruje, że jej akcja odbywa się np. w Afryce, to można było zadbać o to, aby roślinność i drzewa były różne od syberyjskiej, a i rysunek architektury budynków był odmienny. Ale to są drobiazgi, a gra jest po prostu OK! ***Reset***

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 79% Dźwięk 90%

Nowe, opracowane profesjonalne misje do hitu „RA". Ciekawe scenariusze, kilka nowych jednostek, dobry poziom AI programu.

WERDYKT 90%





Darklight Conflict

Wyobraź sobie siebie w takiej roli: ... jesteś najlepszym pilotem myśliwskim US Air Force. Pierś cała w medalach, dziewczyny marzą o Tobie. I nagle staje się coś niewyobrażalnego. Po kolejnej walce powietrznej, kiedy odpoczywasz w koszarach – zostajesz porwany przez kosmiczne monstra. Kiedy odzyskujesz przytomność, znajdujesz się w kabinie myśliwca kosmicznego i mackami trzymasz drążek sterów...

W krótce wszystko staje się jasne. Zostałeś porwany przez Reptonów. Reptoni to nie należąca do humanoidów cywilizacja z układu Andromedy. Walczy ona od wielu kosmicznych cykli z cywilizacją Ovonów z gwiazdozbioru Wolarza. Obie strony są u kresu sił i rezerw biologicznych. Dysponują jeszcze doskonałymi myśliwcami kosmicznymi, lecz już brak do nich pilotów. Próby zastąpienia reptońskich pilotów komputerami nie rozwiązują sprawy. Obsadzone nimi bezcenne myśliwce są tracone, jeden po drugim. Wtedy reptoński wywiad podsuwa swemu sztabowi armii deskę ratunku. Przypomniano, że w zamierzchłej przeszłości ziemi Cesarstwo Ottomańskie też było nękane brakiem rekruta. Tworzyło ono wówczas doborowe oddziały piechoty tureckiej z młodych chrześcijańskich brańców, zmuszanych do przyjęcia islamu. Nazywano tych ludzi janczarami. Reptoni postanowili wykorzystać ten pomysł. Zaczęli porywać najzdolniejszych ludzkich pilotów i „instalować" ich w swoich kosmicznych myśliwcach. Po takiej „instalacji" nie jesteś już tym, kim byłeś. W Twój kod genetyczny został wszczepiony obcy fragment łańcucha DNA. Twoje ręce przeistoczyły się w mackowate odnóża. Twoje nogi stały się częścią napędu myśliwca. Zostałeś postawiony w sytuacji bez wyjścia. Już nigdy nie powrócisz na Ziemię. Jednak wszechpotężny instynkt życia każe Ci wypełniać polecenia Reptonów. Będziesz toczył walkę z Ovonami. Byłeś najlepszym na Ziemi, jesteś numerem jeden pośród pilotów na Reptonie. Z każdą bitwą stajesz się coraz lepszy. Tylko czasem, w krótkich przerwach pomiędzy walkami, będziesz zastanawiał się, co właściwie stało się z tymi wszystkimi pilotami, którzy zniknęli w tajemniczych okolicznościach, gdy jeszcze przebywałeś na Ziemi...

Odważna Decyzja

zawsze zasługuje na uwagę. Taką jest właśnie decyzja Electronic Arts o wydaniu nowej kosmicznej strzelanki pod intrygującym tytułem „Darklight Conflict". Rzecz w tym, że gra ta ukazuje się na krótko przed wydaniem głośno zapowiadanego, kolejnego super-przeboju z cyklu Gwiezdnych Wojen. A wiadomo że bardzo wielu odkłada mozolnie pieniążki na ten zakup. W tej sytuacji EA musiało opracować „Darklight Conflict", jako grę-konkurentkę, wartą zachodu i zakupu. Czy zamiar ten się powiódł? Najlepiej ocenić to samemu! W tej recenzji wypada stwierdzić, że Electronic Arts wespół z Rage Software postawili na interesujący pomysł, bardzo dobrą grafikę SVGA, urokliwą koncepcję plastyczną i płynną animację kosmolotów. W tym zakresie gra wychodzi obronną ręką, pomimo że „Darklight Conflict" nie wspiera pobudzająca wyobraźnię legenda filmowej Gwiezdnej Trylogii. „Darklight Conflict" to wymarzona gra dla tych, którzy kochają strzelać do wszystkiego, co szybuje w usianym gwiazdami kosmosie.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Rage Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Powybrzydzajmy Troszeczkę...

Nie wszystkie jednak nowe pomysły z „Darklight Conflict" mogą trafić do przekonania fanom tego rodzaju gier. Dyskusyjne wydaje się zmuszanie grającego do przejścia przez dość morderczą „ścieżkę zdrowia" misji treningowych, zanim program łaskawie dopuści go do udziału we właściwych misjach i kampaniach. Mniej cierpliwym może to wydawać się zbyt męczące. Obiektywnie rzecz biorąc, pożytek z tego założenia jest niewielki. Sterowanie kosmolotem w „Darklight Conflict" można opanować bardzo szybko. Misje treningowe preferują natomiast szybkość refleksu i zręcznych paluszków oraz upór grającego. Ten trening nie na wiele przyda się przy rozgrywaniu misji i kampanii. Pomijam tu oczywisty fakt, że kto nie posiada wrodzonej szybkości refleksu, ten niewiele ją poprawi w misjach treningowych. Po prawdzie „Darklight Conflict" posiada opcję gry arcade, dopuszczającą nieco szybciej do miodu, ale wiadomo że nie o tę opcję przede wszystkim tu chodzi. Jako niezbyt szczęśliwy pomysł można uznać ponadto w „Darklight Conflict" system zasilenia kosmicznego myśliwca w energię. Jest ona pobierana z dwóch źródeł: z energii słońca układu Reptona oraz z rezerw wewnętrznych statku. Energia słoneczna zasila jednak tylko działko podstawowe kosmolotu i – w pewnym zakresie – silniki myśliwca. Cała reszta: bardziej skuteczne bronie i osłony ochronne, ekstra ciągi i wiele innych rzeczy, wymaga użycia dość szybko wyczerpujących się wewnętrznych rezerw energii statku. Jestem zdania, że w grach Gwiezdnych Wojen sprawę tę rozwiązano znacznie lepiej. Ostatnie moje zastrzeżenie do „Darklight Conflict" dotyczy konieczności każdorazowego przedostawania się ze statku-bazy na teren misji poprzez śluzy hiperprzestrzenne. Ustawiają się one do Ciebie z reguły w pozycji trudnej do przejścia, często w beznadziejnej. W przypadku bardzo drobnego błędu w przechodzeniu przez taką śluzę (czasem wręcz wymuszonego przez program) następuje efektowne bum! Niestety, efekt ten pojawia się zbyt często i szybko staje się nudny! Wtedy trzeba zaliczać misję od początku (w trakcie trwania misji nie można jej zapisać), a pokażcie mi takiego, który to lubi! Jednak na tych trzech zastrzeżeniach kończy się moje wybrzydzanie.

Mocne Strony Gry

to jej niewątpliwie dobra grafika, płynna animacja obiektów, nastrojowość i naprawdę duże możliwości ostrego postrzelania. Z tym spotykamy się w grach nie tak znów często i dla tych zalet mogę „Darklight Conflict" spokojnie polecić! ***Reset***

Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Kosmiczna strzelanka dla tych, co kochają pociągać za spust. Bardzo dobra grafika.

WERDYKT 80%

Star Control 3

Gry o kolonizacji kosmosu oraz starciach pozaziemskich cywilizacji, sprzedają się jak gorące bułeczki. To żyła złotego kruszcu, do której coraz głębiej sięgają znani wydawcy. Najlepsze tytuły kosmicznej konkwisty są kontynuowane z kolejnymi cyferkami przy nazwie. Firma Accolade nie zamierza pozostawać w tyle tego wyścigu. Oto jesteśmy świadkami narodzin zapowiadanej od dawna gry, „Star Control 3".



Na początku była słynna gra „Elite"! Stare wygi wiedzą dokładnie o czym mowa. Nieco później, w kolejnych grach — przebojach: „Privateer", „Star Control", „Master of Orion" lataliśmy po dziesiątkach galaktyk, handlowaliśmy i zakładaliśmy kolonie na setkach planet, prowadziliśmy boje z kosmicznymi statkami Obcych. Pierwsza edycja „Star Control" powstała 1989 roku.Pomysł gry był świetny i w roku 1992 doczekał się rozwinięcia i lepszej grafiki w „Star Control 2". Trzeba było aż 5 lat na powstanie „Star Control 3". Wydawca obiecywał, że gra ta będzie nową jakością! Całkowicie zmieniony miał być interfejs jej sterowania, obiecywano grafikę 3D najwyższej jakości i odejście od liniowości gry na rzecz wzrostu jej interaktywności.

Nic dziwnego, że zainteresowanie przyszłą grą rosło z miesiąca na miesiąc. Dziś możemy skonfrontować obietnice z rzeczywistością.

Jaka jest ta nowa „kosmiczna kolonizacja"? Nowa „Star Control 3" jest po prostu dobra! Atrakcyjna kontynuacja starego dobrego pomysłu w nowej, przekonującej formie i w bardzo atrakcyjnej szacie graficznej. Polem działania jest pokaźny kwadrant galaktyki. Obejmuje setki układów gwiezdnych i tysiące planet. Niektóre z nich, to układy nie tknięte stopą (macką?) żadnej kosmicznej cywilizacji. Ale musimy poruszać się po tym kosmosie z wyczuciem, bo dość łatwo wejść obcej rasie na bolesny odcisk. Ras tych w grze jest (poza ludzką) dziewięć. Nie wszystkie z nich skłonne są z Tobą do współpracy czy choćby do pokojowego współistnienia. Z niektórymi można dogadać się z najwyższym trudem, gdyż reprezentują mentalność całkowicie odmienną od sposobu myślenia naszego ludzkiego gatunku. Porozumiewamy się z Obcymi za pomocą monitora I-Comu, który to system jest naszym komputerowym informatorem, tłumaczem i interfejsem obsługi gry. Rozmowy z Obcymi, to świetnie animowane sekwencje filmowe, zrobione w SVGA. Rozmowy te są wprost kopalnią informacji do podejmowania decyzji i narzędziem skutecznej dyplomacji. To robi wrażenie! Mapy galaktyczne i wyświetlacze układów gwiezdnych są dobre i przejrzyste. Te ostatnie przypominają nieco odpowiedniki z „Frontiera" i z „First Entcounter", ale to tylko dobrze o nich świadczy. Przemieszczanie się statkami po kwadrancie galaktyki jest proste i nie stanowi problemu. Ale aby poruszać się po galaktyce, trzeba do tego ekonomicznie „dorosnąć i dojrzeć". Środkiem do tego jest zakładanie kosmicznych kolonii. Na początku gry mamy do dyspozycji jedynie rodzimy układ słoneczny, pełniący rolę „układu rdzeniowego". Najpierw trzeba przestudiować na wyświetlaczu układu gwiezdnego charakterystyki poszczególnych planet, pod kątem ich przydatności do założenia naszej kolonii. Decydującymi parametrami są przyjazność środowiska i bogactwa naturalne. Potem wysyłamy kapsułę lądującą (landy pod) z osadnikami i zasobami energetycznymi. Budowa kolonii rusza i zaczynamy sterować kierunkami i tempem jej rozwoju. Jest to dość podobne do rozwiązań przyjętych w wielu innych grach tego typu (może najbardziej do „M.O.O" i do „Fallen Haven"). Przedmiotem naszej troski jest rozbudowa zabudowań mieszkalnych bazy, szybów i rafinerii paliwa, kopalń, fabryk kosmolotów, ośrodków badań naukowych oraz fabryczki specjalnych kapsuł lądujących. Na początku radzę zastanowić się dobrze nad wyborem kolonizowanej planety i nie rozpraszać sił na zbyt wiele rachitycznych kolonii. Dobrze jest przy tym korzystać z porad macierzystej stacji na planecie Helios 3.

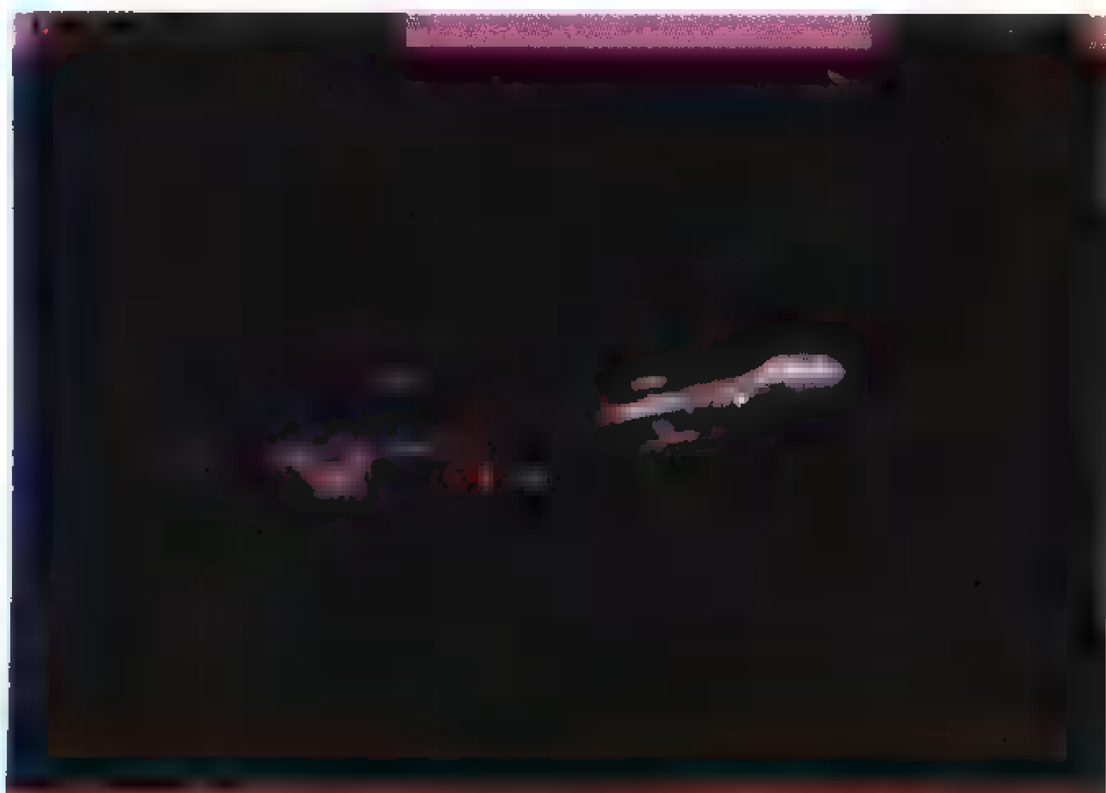
INFO

Wydawca:	**Accolade**
Producent:	**Warner Interactive**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Kiedy już okrzepniemy nieco, zyskujemy możliwość coraz dalszego wychodzenia w kosmos. Trzeba uważnie śledzić meldunki systemu I-Com, który sygnalizuje wykrywanie coraz to nowych baz gwiezdnych konkurentów. Wtedy wykraczamy poza nasz układ rdzeniowy i przystępujemy do kolonizacji głębokiego kosmosu. Nawiązujemy stosunki dyplomatyczne z Obcymi i coraz lepiej orientujemy się, co możemy z takiej współpracy dla siebie wycisnąć. Rozmowy z Obcymi są wprawdzie digitalizowane, ale — na szczęście — wsparte również tekstem. Podstawowa znajomość języka angielskiego jest bardzo pomocna w grze. Z dnia na dzień rośniemy w siłę. Poszerzaniu naszego Imperium i prowadzeniu gry dyplomatycznej musi jednak przyświecać stara zasada „Chcesz pokoju? Gotuj wojnę!"

Wojna jest w gruncie rzeczy nieunikniona. Nie wszystkie rasy są nastawione do nas przyjaźnie. Kiedy tylko „obrosną w piórka", wezmą nas na celownik. Lepiej samemu wybrać czas i okoliczności starcia. „Star Control 3" stawia grającemu do wyboru 24 rodzaje bojowych statków gwiezdnych o zróżnicowanych broniach i możliwościach. Oczywiście, nie od razu do tych najlepszych konstrukcji zyskamy dostęp. Kiedy mamy jednak już czym i przeciwko komu walczyć, czeka nas niespodzianka. Sekwencje walki nie należą do najlepiej rozwiązanych. Odbywają się one w czasie rzeczywistym, w warunkach ładnej grafiki 3D, a statki nasze są kierowane przestrzennie myszką lub joystickiem. Za mało tu strategii czy taktyki, za dużo zaś machania joystickiem, jak w niezbyt wybrednej, arkadowej strzelance. Zdecydowanie wolę sposoby walki choćby z „M.O.O. 2". Przy okazji nadmienię, że „Star Control 3" zawiera opcję „arkadowej strzelanki". To całkiem oddzielna „gra w grze" i myślę, że ona całkowicie wystarczyłaby wielbicielom joysticka. Powinna istnieć oddzielna opcja walki strategicznej, gdyż opcja „multiplayer" wprost doprasza się o to, ale to już kwestia gustu.

Reset



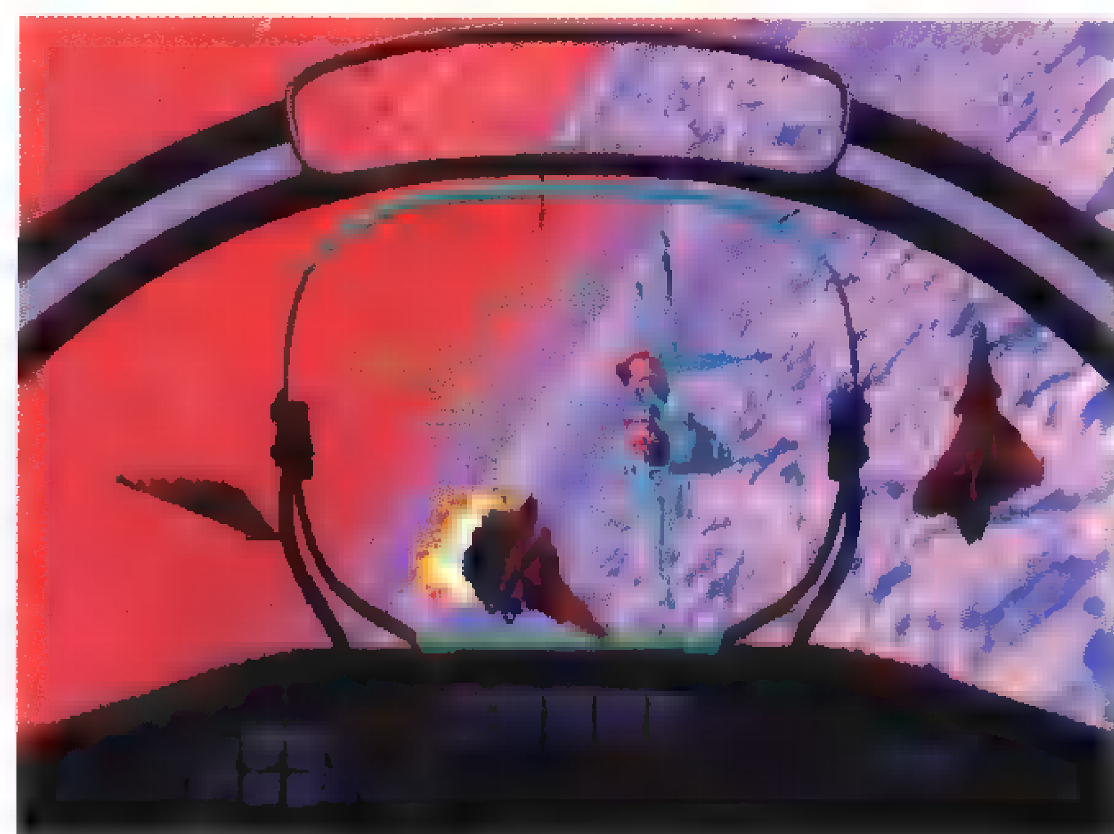


Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Udana gra o kolonizacji obcych planet i walkach o nie z „kosmiczną konkurencją". Dobra grafika i filmowe dialogi z Obcymi.

WERDYKT 82%







ATF GOLD

We współczesnym lotnictwie wojskowym przekraczany jest kolejny próg techniczny. Powstają nowe generacje myśliwców i bombowców. Samoloty te mogą operować głęboko na tyłach wroga, zrzucając bomby precyzyjnie sterowane laserem. Nowy symulator myśliwca „ATF GOLD" EA daje nam przepustkę do fascynującego świata nowej techniki lotniczej...

Na naszych oczach dokonuje się kolejna rewolucja techniczna w lotnictwie wojskowym. Powstają nowe generacje „zaawansowanych" myśliwców i bombowców. Prace z tym związane wymagają ogromnych nakładów finansowych. Amerykańska firma Jane's wie o nowych konstrukcjach samolotów bojowych o wiele więcej. Jej wywiadownia działając legalnymi środkami, zgromadziła ogromny bank danych z zakresu współczesnej techniki wojennej. Firma Jane's posiada własny oddział „Combat Simulations", zajmujący się opracowywaniem symulatorów bojowych samolotów i helikopterów dla potrzeb gier komputerowych. Oparte są one ściśle o te dane. Podobno firma Jane's opracowuje również oprogramowanie symulatorów profesjonalnych dla załóg US Air Force. Najnowszy symulator „Advanced Tactical Fighters GOLD", wydany dla komputerowych fanów przez Electronic Arts, jest ukoronowaniem doświadczeń zdobytych przez Jane's przy tworzeniu znanej szeroko i w naszym kraju serii symulatorów: „ATF", „NATO Fighters" oraz „US-NAVY FIGHTERS".

Twórcy symulatora „ATF GOLD" postanowili udostępnić graczom możliwość symulowanych lotów i walki na jedenastu nowoczesnych „zaawansowanych" samolotach: Lockheed F-117A Night Hawk (USA), Lockheed F-22 Rapier (USA), F-16 (USA), B-2A Spirit Stealth Bomber (USA), X-31 EFM (USA),

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's Combat Simulation
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Grumman X-29 FSW (USA), myśliwcu Lockheed X-32 ASTOVL (skróconego startu i pionowego lądowania – prod.USA), myśliwcu Dassault Rafale C (Francja), EF-2000 (USA), JAS-39 oraz na Su-35 (Rosja). Wybaczcie tę „litanię", ale musiałem ją podać. Uważam, że zawsze dobrze jest wiedzieć, za co się w końcu płaci! Nie koniec jed[illegible]ak na „Jedenastu Wspaniałych". Oprócz nich, w symulatorze „ATF GOLD" można jeszcze wystartować na jednej z 60-ciu (!) dalszych maszyn, wymodelowanych na podstawie banku danych Jane's. Każda z nich zachowuje się w locie i w walce inaczej. To się czuje i to się ceni! Znajdziemy tu bardzo wielu starych z[illegible]iomych, takich jak AV-8B Harrier II Plus, F-14 B To[illegible]t, F/A-18 Hornet, BAE Sea Harrier czy Su-33 Flanke[illegible] D.

Teatry Wojny w symulatorze „ATF GOLD" są ujęte w 3 kampanie. Obejmują one łącznie ponad 120 misji nad Bałtykiem (jest opcja lotnictwa polskiego), w Egipcie oraz na Dalekim Wschodzie w Rosji (rejon Władywostoku). To wszystko dostępne jest dla trybu gry pojedynczego gracza. Symulator posiada ponadto opcję „Edytora Misji", przy użyciu którego możemy tworzyć własne misje i zadania. Kreujemy własne światy, pogodę i porę dnia, wybieramy i przemieszczamy na mapie obiekty, tworzymy i lokalizujemy grupy samolotów. Powstaje wspaniała możliwość do zaprezentowania komputerowym kolegom swoich scenariuszy. W tym właśnie miejscu zbliżyłem się z rozmysłem do ważnego tematu dla tego symulatora. Jest nim

Twórcy „ATF GOLD" nie ukrywają, że gra ta została opracowana przede wszystkim pod kątem opcji „wielu graczy" (multiplayer). Gra „ATF GOLD" pozwala na prowadzenie rozgrywek za pośrednictwem sieci (do ośmiu graczy), modemów oraz poprzez połączenie dwóch komputerów. Przetestowałem dla potrzeb recenzji dwa z tych wariantów. Oto moje wrażenia. „ATF GOLD" rozgrywany przez jednego gracza z komputerem jest atrakcyjną grą. Ale prawdziwa zabawa rozpoczyna się dopiero w toku gry wieloosobowej! Mamy wtedy do czynienia z zupełnie nową jakością! Reakcje ludzi są po prostu ludzkie, wiarygodne. To nie są reakcje i decyzje procesora podejmowane w czasie milisekund, którym bardzo trudno jest sprostać! Gra nabiera rumieńców autentyczności, ma się wrażenie przebywania w prawdziwych przestworzach i uczestnictwa w prawdziwej walce. Więcej na ten temat nie będę „nawijał". Spróbujcie sami, choćby poprzez bezpośrednie połączenie dwóch komputerów, przewodem typu null-modem, nie mówiąc już o grze w sieci. Po raz pierwszy spotkałem się z tak dobrą grywalnością w opcji gry wieloosobowej i chylę czoła przed programistami „ATF GOLD".

Reset

Grafika 94% Grywalność 90%
Oryginalność 88% Dźwięk 90%

Znakomity symulator lotu i walki najnowszej generacji myśliwców. Opcja multiplayer nie ma sobie równych.

WERDYKT 92%







Helicops

Pięciu gliniarzy. Pięć helikopterów. Wielkie miasto przyszłości. Światowy Syndykat Zbrodni. Twoja misja: rozwalić wszystkie wrogie pojazdy. Jakieś pytania? No to szykuj się do startu.

I tak oto mamy nową strzelankę. Tym razem opartą (ale bardzo luźno) na motywach symulacyjnych. Z dosyć sympatycznego intra dowiadujemy się o wielkim trzęsieniu ziemi, które w roku 1998 nawiedziło Tokio, zmieniając je w kupę gruzu. Jednak wielka metropolia nie poddała się. Wręcz przeciwnie, w niedługim czasie odrodziła się na nowo, jako New Tokio, stając się światowym centrum biznesu, handlu i przestępczości. Szczególnie ta ostatnia gałąź gospodarki zanotowała w roku 2050 gwałtowny rozrost, a to dzięki niejakiemu Nemezisowi, który zjednoczył pod swą opieką wszystkich największych złoczyńców, tworząc Światowy Syndykat Zbrodni. To, że Nemesis postara się przejąć władzę nad miastem, było tak oczywiste, jak regularne zawieszanie się systemu Windows'95. Jednak ten dzień nadszedł szybciej niż ktokolwiek mógł się spodziewać. Tabuny zbirów i setki gangów ruszyły do ataku, posiłkując się najnowocześniejszym sprzętem wojskowym. Władze New Tokio, które nie podjęły odpowiednich przygotowań do takiej inwazji, znalazły się w rozpaczliwej sytuacji. Jedyną nadzieją stał się tajny garnizon lotniczy „Helicops" – 5 gliniarzy-samobójców, którzy zgłosili się do wykurzenia sił Nemezisa z miasta. Mają im w tym pomóc specjalnie przygotowane bojowe helikoptery. W ramach niespodzianki mogę dodać, że to właśnie grający pokieruje jednym z tych helikopterów.

Na początku wybieramy sobie postać, w którą postanawiamy się wcielić. Wielbicieli mangi z pewnością przyciągną stylizowane na tę japońską sztukę plansze, tła czy wreszcie bardzo ładnie opracowane odprawy przed misjami. Wszystko zostało przygotowane w estetycznej komiksowej grafice i wraz z syntezą mowy i animacją szefa, gadającego do nas z małego monitorka, sprawia dosyć dobre wrażenie. Później przechodzimy do wyboru jednej z 5 maszyn. Różnice pomiędzy nimi są raczej marginalne, największe chyba w sferze wyglądu zewnętrznego. Poza tym niektóre helicopsy mają jeszcze odmienne uzbrojenie, ale zastrzegam od razu, że na samą grę ma to wpływ dokładnie żaden.

INFO

Wydawca:	**7th Level**
Producent:	**7th Level**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**99.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Właściwa rozgrywka to pseudo-symulator z naprawdę dużą ilością strzelania. Dysponujemy widokiem z kabiny oraz kilkoma efektownymi widoczkami z zewnątrz. Zadania, które będziemy wykonywać, w 90% sprowadzają się do wybicia do nogi wszystkiego, co porusza się po okolicy i jest na radarze oznaczone jako cel „wrogi". Pozostałe 10% to odrobina kombinowania, którego potrzeba do wypełnienia niektórych misji. To właśnie owe ździebko myślenia przyciągnęło mnie do „Helicopsów" na dłużej, ale o tym za chwilę. Na pochwały zasługuje w pierwszej kolejności znakomity engine 3D. Na ekranie widzimy całą masę szczegółów. Autorzy musieli włożyć w tło naszych misji (różnego rodzaju zabudowania, cywilne pojazdy, domki, fontanny, drzewka, bajery-szmery) bardzo wiele pracy. Całość, jak na strzelankę, prezentuje się zadziwiająco dobrze. Szkoda tylko, że grafika cały czas namolnie przypomina nam, że to tylko gra, topornie ciosana i z tak dobranymi kolorami, że nijak nie można udawać, że to wszystko dzieje się naprawdę. Ale jeśli doda się do tego całą masę sprzętu jeżdżąco-latająco-pływającego, który cały czas będzie starał się gwałtownie sprowadzić nasz śmigłowiec na ziemię, znakomite wybuchy i naprawdę wielki dynamizm akcji, to podziw dla autorów zaczyna być naprawdę spory. Grafika pracuje w SVGA, do tego jeszcze pod Win'95, a charakteryzuje się znacznie lepszymi osiągami niż na przykład DOS-owe „Sandwarriors". Spory szok czekał mnie też, gdy podczas jednej z misji zbliżyłem się zanadto do ściany wąwozu. I zobaczyłem... rozmyte tekstury – efekt dostępny dotychczas jedynie szczęśliwym posiadaczom akceleratorów 3D (do których się niestety nie zaliczam). Rzuciłem się czym prędzej do mojego Peceta i zacząłem rozkręcać obudowę, zastanawiając się równocześnie, że przecież Gwiazdka była już spory kawał czasu temu, więc czemu dopiero teraz Św. Mikołaj przyniósł ten 3Dfx i dlaczego osobiście go wmontował... Ostatecznie okazało się jednak, że to nie mój komputer został w cudowny sposób dopalony, ale „Helicops" mają rzeczywiście znakomity engine 3D. O rozkoszach nocnych lotów na niskich wysokościach, kiedy za szybą migają błyskające światła okien, a przed nami wylatuje w powietrze kolejna wieżyczka SAM, tylko napomknę. Jest to po prostu fajne uczucie.



Spodobał mi się też sam design misji. Autorzy przygotowali je tak, aby nie popadać w schematyzm. Oprócz zwykłego strzelania (w ilościach maksymalnych) musimy jeszcze często wykonać dość ciekawe zadania. A to uratować zakładników, a to wywieźć za miasto bomby, ewentualnie też odnaleźć coś tam. Dzięki temu gracz raczej się nie nudzi. I chyba o to chodzi.

Jest tylko jeden zasadniczy problem. Starsi gracze, ci lubujący się w strategiach, symulacjach czy przygodówkach, raczej nie mają tu czego szukać. Bo „Helicops", mimo swej znakomitej grafiki (te wieżowce we mgle) i dynamicznej akcji, pozostaje wciąż... nie, muszę to powiedzieć – głupią strzelaniną. Dlatego też pozostaje mi go polecić młodszej części widowni, która produktem 7th Level będzie z pewnością zachwycona.

Piotres

Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 50% Dźwięk 76%

Spełnia wymogi stawiane dobrej grze zręcznościowej. Z tłumu wyróżnia go znakomita i szybka grafika oraz ciekawe misje.

WERDYKT 70%

Network Q RAC Rally Championship
X-Miles Add-on

Gierki, takie jak „Network Q RAC Rally Championship", zdarzają się rzadko. Niewiele samochodówek na PC potrafi tak znakomicie połączyć realizm z grywalnością. Dla wszystkich tych, którzy ustawili się pod sklepami skandując „więcej, więcej, więcej" Europress przygotował właśnie specjalny dodatek.

Aby uruchomić „The X-Miles Add-on" trzeba posiadać płytkę z oryginalnym „Rally". Szerzej o tym produkcie pisałem w numerze 11/96 naszego pisma. Teraz przypomnę jedynie garść szczegółów. Ta wydana przez Europress gierka stała się dość dużym przebojem wśród gier wyścigowych na PC. Złożyło się na to kilka czynników. Po pierwsze – duży realizm. Jego twórcy postanowili przenieść Rajd Wielkiej Brytanii na ekrany naszych komputerów, oddając tę szacowną imprezę ze wszystkimi szczegółami. Dość powiedzieć, że „Rally" otrzymała oficjalną licencję Królewskiego Towarzystwa Automobilowego, co już musi o czymś świadczyć, bo wiadomo, jak Angole są na tym punkcie przeczuleni. Realizm objawiał się nam jednak nie tylko w dokładnym odzwierciedleniu tras, wszelkich rekordów czasowych i samej historii Rajdu Wielkiej Brytanii. Również zachowanie się pojazdu na drodze zachwycało autentycznością poślizgów na różnych nawierzchniach, wpływem ustawionych wcześniej parametrów (wysokość zawieszenia, przełożenie skrzyni biegów) na osiągi wozu czy zmiennymi (trudnymi zazwyczaj) warunkami pogodowymi, panującymi na trasie. Należy też

INFO

Wydawca:	**Europress**
Producent:	**Europress**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**67.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 8MB RAM, Rally Championship**

wspomnieć o znakomitej i realistycznej grafice SVGA, zbudowanej w całości z zeskanowanych zdjęć, gdyż także na tym polu „Rally" nie odstawał od kasowych produkcji pokroju „Destruction Derby 2" czy „Screamer 2". „The X-Miles" (nie mylić z X-Files) to dodatek instalujący nam dodatkowe 10 tras, o łącznej długości 58.5 mili. Większość z nich prowadzi przez bliżej nieokreślone górzyste tereny, ale jest też trasa nocna, górska (z opadami śniegu) oraz interesujący eksperyment – pustynia. Wygląda to dość ciekawie, tym bardziej że w kilku miejscach asfalt po

10 nowych tras i... nic poza tym.



Tym razem autorzy puścili wodze wyobraźni.

prostu znika pod piachem i jedziemy wtedy trochę „na czuja". Przygotowując „The X-Miles", autorzy z Europress nie byli już związani żadnymi umowami licencyjnymi, uruchomili więc trochę swoją wyobraźnię, dając nam tory nastawione głównie na radochę. Co prawda nie ma tam takich bajerów jak np. rampy w „Fatal Racing", ale za to jest dość dużo śmiesznie poumieszczanych zakrętów, pagórków i tuneli. 10 nowych tras można sobie przejeździć metodą rekreacyjną (Individual) bądź też wyścigową (Arcade Racing), którą ilustruje zasada „bądź zawsze pierwszy i jeszcze zmieść się w czasie" – co przy zastosowaniu pełnego kompletu pojazdów na trasie i konstrukcji torów (wyskok, zaraz za nim zakręt 90 stopni i tak 6 razy po kolei) może być dość trudne. Oczywiście cały czas nie zapomniano o słynnym Europressowskim realizmie.

Poza nowymi trasami, większych zmian nie przyuważyłem. Grafika pozostała z oryginału, chociaż tu akurat nie bardzo było co poprawiać czy ulepszać. Wydaje mi się jedynie, że tym razem odsunięto nieco lasy od toru, dzięki czemu zlikwidowany został efekt kanciastej ściany z drzew, psującej ogólnie dobry efekt w poprzedniej grze. Trochę szkoda, że autorzy nie pokusili się na przykład o dodanie jakiegoś samochodu (Jeep please). Cóż więc mogę powiedzieć na koniec? Jeżeli jesteś fanem „Rally", a wielu jest takich, to z pewnością „The X-Miles" dostarczy Ci kilka godzin dobrej zabawy. Należy tylko pamiętać, że ten dodatek uruchamia się jedynie z poprzednią wersją gry. Pozostaje mieć nadzieję, że autorzy z Europress nie spoczną na laurach. W kolejce już czekają – Rajd Argentyny, czy sławny Paryż-Dakar. **Piotres**



Trasy prezentują się znacznie ciekawiej.



Ale od czego są pobocza, jeśli nie od wyprzedzania?



Zakręt 90 stopni w tunelu – cóż za pomysł!!



Arcade Racing – ooops, skończył się czas, i to tak blisko Checkpointu.

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 10% Dźwięk 75%

Wiem, że tego rodzaju dodatki służą wyciąganiu pieniędzy, ale biorąc pod uwagę znakomitość „Rally", przymknę na to oko.

WERDYKT 70%







Formula 1

Akceleratory graficzne, do niedawna marzenie pecetowców, brutalnie wkraczają na nasz rynek. Pojawiają się gry, dedykowane w praktyce wyłącznie tym urządzeniom. Pierwszą z takich gier jest „Formula 1", pseudosymulator wyścigów superszybkich bolidów, przygotowany przez programistów z brytyjskiej firmy Psygnosis, z myślą o najnowszej karcie firmy Diamond – noszącej nazwę Monster 3DFX.

INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Bizarre**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75**
16MB RAM, 2xCD-ROM, Akcel. 3D, W95	

Na wstępie powiem Wam, że nigdy nie byłem miłośnikiem symulatorów formuły typu Microprose'owego – „F1 Grand Prix". Zrażała mnie do nich zbyt skomplikowana, jak na grę, obsługa bolidu. Zbędne są jakieś udziwnienia. Nigdy nie lubiłem też wspomagania kierownicy czy innych ABS-ów. Po co to wszystko? Przecież stosy technicznych zawiłości „Grand Prixów" przydadzą się nielicznym użytkownikom – 95% pozostałych, do których się zaliczam, takie wątpliwe usprawnienia pominie z niesmakiem. Najnowszy produkt brytyjskiej stajni hitów, jaką niewątpliwie jest Psygnosis, radykalnie zmienił moje zdanie dotyczące wyścigów Formuły jeden. Już w chwilę po pierwszym uruchomieniu programu doszedłem do wniosku, że temat godny jest bliższego przyjrzenia. Po zainstalowaniu „Potwora 3D", komputer gotowy był do pojedynku z „Formula 1". Na ekranie pojawiło się logo, informujące o aktywizacji dopalacza. W chwilę potem, przed moimi oczami ukazała się plansza tytułowa „F1".





Na zasadzie kolejnych menu możemy dowolnie skonfigurować opcje gry. Na ładnych, składających się z kilku elementów planszach, będziemy pytani kolejno, o nasze gusta względem trybu gry, liczby graczy itp. Gra oferuje dwa tryby zabawy. Pierwszym z nich jest standardowe uczestnictwo w rajdzie, drugim natomiast jest tryb pojedynkowy, gdzie na dowolnie wybranej trasie ścigać będziemy się z jednym przeciwnikiem.

Po wybraniu pierwszego, kolejne menu umożliwi wybór: sesji treningowej, kwalifikacyjnej lub bezpośredniego startu. Radzę Wam, nie pomijajcie kolejnych etapów przygotowania do wyścigu. Do naszej dyspozycji jest siedemnaście torów, z czego tylko 2 są torami wymyślonymi przez autorów, natomiast reszta stanowi doskonałe odzwierciedlenie najsławniejszych tras, włączonych do klasyfikacji mistrzostw – Grand Prix Formuły 1. Dostępne są takie tory, jak brytyjski Silverstone, włoski Monza czy też nie mniej ważne, do których niewątpliwie należą:

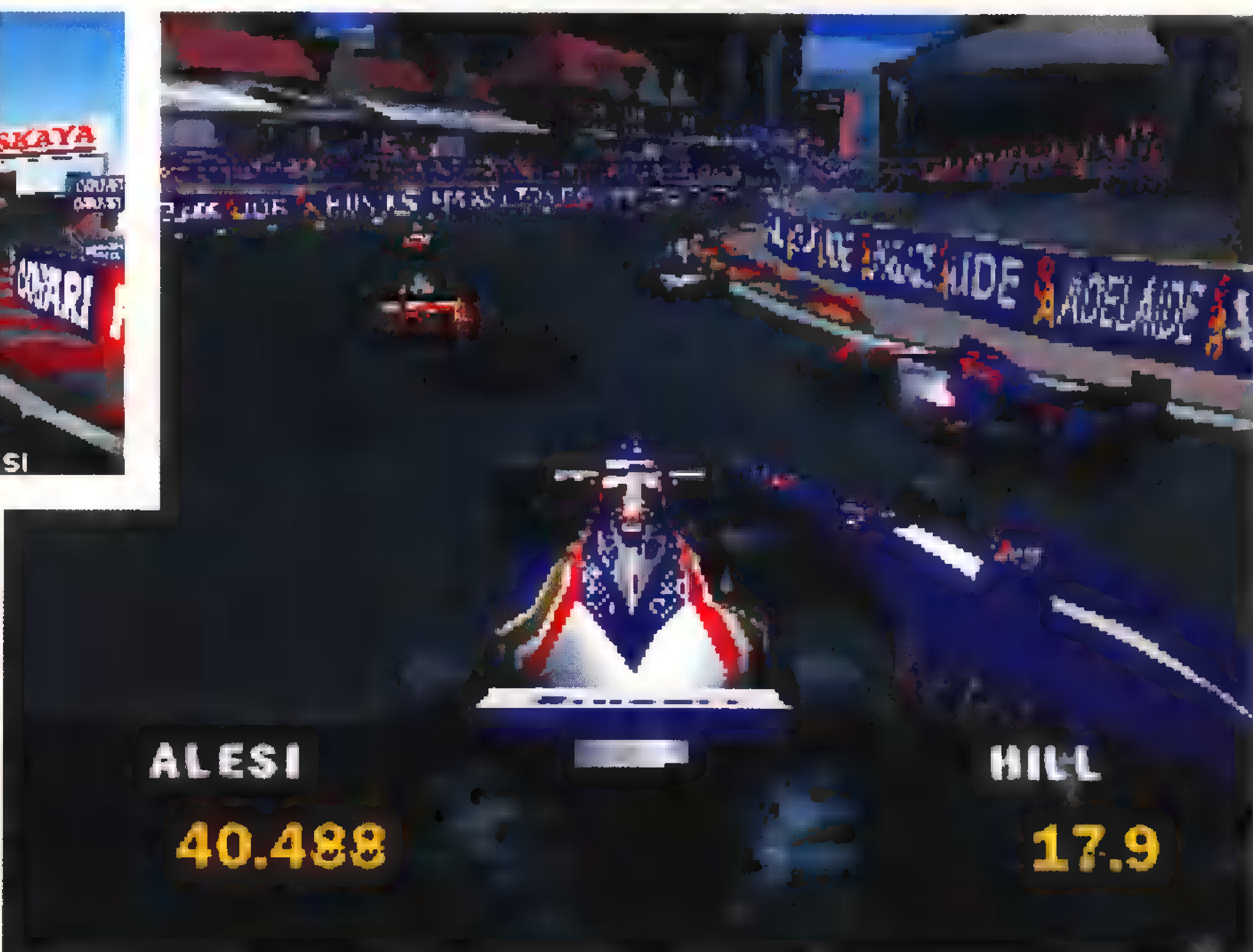












Suzuka, Interlagos, Imola i pozostałe. Każda trasa ma swoje wymagania wobec kierowców bolidów. Najdłuższe tory często charakteryzują się długimi prostymi i stosunkowo łagodnymi zakrętami. Natomiast trasy z pozoru uważane za łatwiejsze, bo krótsze, zwykle składają się z serii ostrych zakrętów, a na jednym z torów kąt wychylenia od prostej wynosi około 80 stopni. Dlatego też przy wybieraniu trasy nie patrzcie wyłącznie na jej długość, gdyż może to być parametr złudny. Najdłuższe trasy osiągają dystans około 7 mil, a krótsze około 4. Grafika w grze jest śliczna, dzięki użyciu mocy karty 3DFX graficy mogli stworzyć wspaniale wyglądające bolidy oraz trasy i ich bogate, zróżnicowane i naprawdę wspaniale wykonane otoczenie. Trybuny wyglądają bardzo żywo i kolorowo, sam asfalt oraz otaczająca trasę trawa także wyglądają bardzo realistycznie. Podczas jazdy będzie zmieniała się pogoda, przykładem może być mgła gęsta niczym mleko, ale nie wyglądająca na pikselową, gdyż sprzętowo renderowana przez 3DFX-a. Efektów zmiany pogody nie posiada nawet, wysoko oceniony „Grand Prix 2" firmy MicroProse. Jako dodatkową atrakcję można uznać możliwość zabrudzenia opon ziemią i trawą z pobocza. Wszystkie te bajerki wspaniale wpływają na klimat gry. W celu przyciągnięcia jak największej liczby graczy, autorzy z Psygnosis, umożliwili zmianę liczby okrążeń, z rzeczywistej, dochodzącej nawet do 82 okrążeń, do 5. Ma to na celu skrócenie pojedynczych rund, gdyż dla niektórych te kilkudziesięciokrotne przejechanie trasy może być naprawdę nużące. Do superszybkich i precyzyjnych zmagań o puchar może startować także dwóch graczy, którzy rozgrywkę w multiplayer mogą prowadzić poprzez kabel null-modem oraz sieć. Chyba nie muszę dodawać, że ta opcja zapewni nam najprzyjemniejszą rozrywkę. Wiąże się to jednak ze znacznymi wymaganiami postawionymi obu komputerom. Podczas jazdy dostępna jest kamera wsteczna, umożliwiająca błyskawiczny rzut oka na siedzących nam na ogonie przeciwników. Jedyną wadą graficzną programu jest ciągle jeszcze kanciastość kół bolidu, choć właśnie w „Formula 1" nie jest ona już tak rażąca.



Oprawa dźwiękowa stoi na wysokim poziomie. Grze towarzyszą wspaniałej jakości ścieżki audio – gitarowe riffy, ultraszybkie solówki grane tryp-letami. Muzyka to coś dla fanów twórczości Marty Friedmana i Steve'a Vaia oraz „Sportowej Niedzieli". Efekty dźwiękowe także należą do wspaniałych. Odgłosy pracy potężnych silników, pisk opon i gwizdy przecinanego przez pędzące bolidy powietrza są doskonałe. Dokładnie oddają atmosferę rajdu.

Reasumując – gra firmy Psygnosis, dedykowana akceleratorowi 3DFX – jest rewelacyjna. Kilka pozostałych, dostępnych w wersji 3DFX gier, np. „Quake", „Tomb Raider", także przedstawia się konsolowo (to chyba właściwe słowo?). Jeśli zatem nad realizm gry wyścigowej stawiacie doskonałą rozrywkę – nie czekajcie, zdobądźcie tę grę. Rozumiem, że cena akceleratora może odstraszać, ale na pewno przyda się on w wielu premierowych grach.

Lord Necromayhem

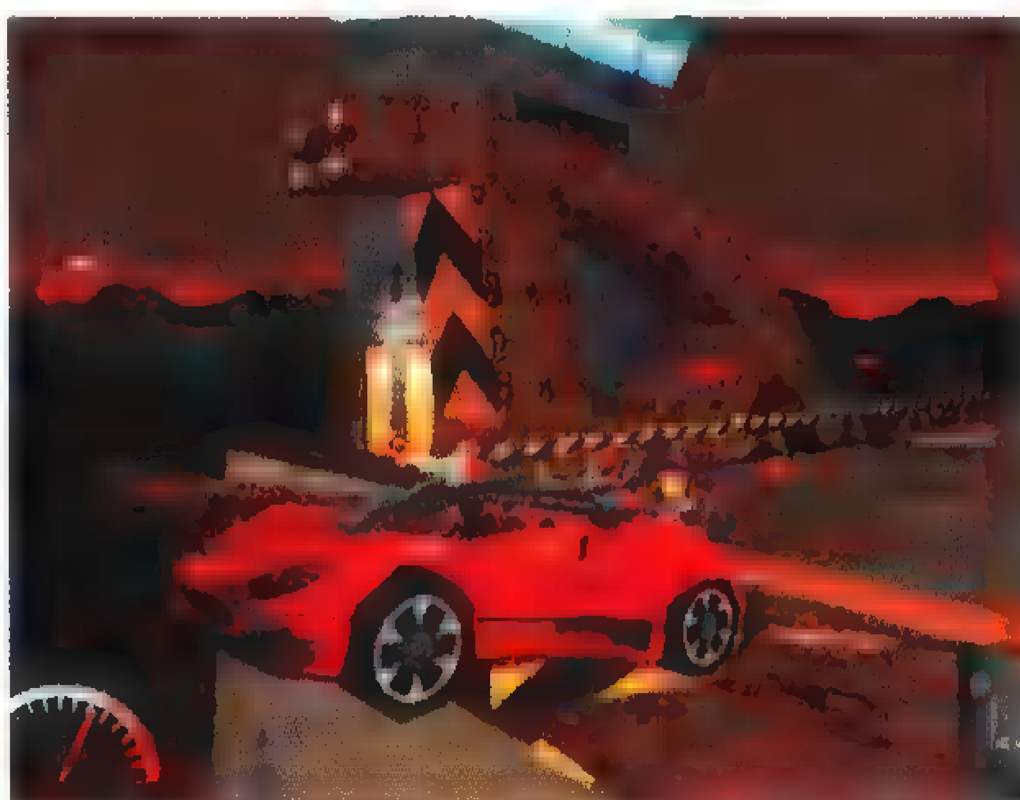
P.S. Więcej dokładnych informacji o akceleratorze Monster 3DFX firmy Diamond możecie znaleźć w artykule autorstwa Wista.

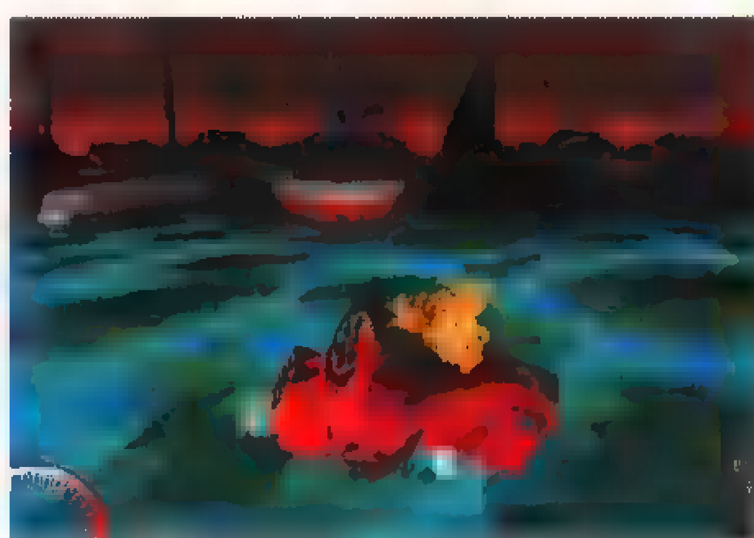
Grafika 95% Grywalność 89%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Dzięki zastosowaniu akceleratora, uzyskuje wspaniałą jakość i płynność. Kolejny świetny produkt Psygnosis.

WERDYKT **91%**









Carmageddon

Z pewnością ścigałeś się już na wszystkie możliwe sposoby. Na punkty, na miejsca, na czas – to są oklepane wzorce. A co powiesz na wyścigi, w których najwięcej korzyści przynosi... rozjeżdżanie pieszych?



INFO

Wydawca:	**SCI**
Producent:	**Stainless Software**
Data wydania:	**Sierpień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Optiums-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 VGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Na wstępie zdrowy rozsądek każe mi ostrzec, że opisywany poniżej produkt jest wyłącznie dla ludzi o stalowych nerwach, kolesi którzy „Quake" na poziomie nightmare kończą z palcem w kieszeni, jednostki aspołeczne, których (jak większości graczy) widok krwi nie odstrasza, a wręcz przeciwnie. Za to na pewno nie nadaje się on dla naszych młodszych. Ufff – obywatelski obowiązek spełniłem. Teraz przejdźmy do meritum.

Oto przed nami wydana przez SCI najnowsza produkcja Stainless Software – „Carmageddon". Dodam jeszcze, że są to (podobno) wyścigi, ale grając w tę gierkę wielokrotnie zastanawiałem się, czy tak jest aby na pewno. Już sam wybór kierowcy, którego rolę „zagramy", a który stawia przed nami panienkę Die Anna, wyglądającą jakby była właśnie na jakimś poważnym odlocie oraz kolesia o fizjonomii średnio inteligentnego szympansa (bez obrazy Tytus), wpędził mnie w poważne wątpliwości. Później gracz wskakuje w ładne, wytrzymałe i diabelnie bojowe cacko, z kawałkiem piły (żyletki – dowolność interpretacyjna) na dachu i rusza do boju na ulicach i bezdrożach 36 tras. Po zaliczeniu każdej z nich dostajemy odpowiednią ilość gotówki (plus to, co zarobimy w trakcie gonitwy – ale o tym za chwilę), za którą w sklepie możemy dokupić mocniejszy silnik, pancerz bądź też kolce do nabijania... eee – o tym też za chwilę.

Każdy wyścig możemy wygrać na trzy sposoby. Po pierwsze – tradycyjnie, czyli ruszamy i pędzimy wyznaczoną trasą, aby wykonać ileś tam okrążeń, i nie dopuścić, aby przeciwnik zrobił to jako pierwszy. Jest to wbrew pozorom najprostsza droga, ale również dająca najmniej radochy. Dopiero kiedy postanowimy na chwilę obejrzeć się za siebie, bądź też ewentualnie zboczyć z trasy, „Carmageddon" pokazuje swe prawdziwe oblicze. Bo w sumie, po co gnać ślepo przed siebie, skoro można przeciwników po prostu wyeliminować? Albo też zamiennie – przejechać (o zgrozo) wszystkich przechodniów? Pozwólcie, że przekażę to w sposób bardziej obrazowy. Oto na starcie stoi kilka niesamowitych wyścigówek (możecie obejrzeć screeny – będzie to sobie łatwiej wyobrazić), sędzia odlicza, po czym macha chorągiewką, krzyczy GO, i czym prędzej nawiewa w bok. Jednak nie z nami te numery – gaz do dechy, opony drą asfalt i już chwilę później koleś ląduje pod kołami, a gracz cieszy się specjalną premią. Dobry początek – chwilę później nawija się grupka pieszych, a wszyscy troje odrobinę za późno rzucają się w stronę ścian – krew malowniczo bryzga po okolicy, słychać apetyczne ślap-ślap, a na ekran wjeżdża napis „3x COMBO BONUS" i odpowiednia premia punktowa. Gonimy dalej – chwilę później przyczepia się do nas jakiś upierdliwy przeciwnik. Ręczny, kilka uderzeń bokiem, piruecik, po drodze kasujemy latarnię i przygważdżamy panienkę w mini do ściany (PILEDRIVER BONUS), aby za chwilę uderzyć wrogim samochodem w inny, zabierając przy okazji ze sobą dwie kolejne duszyczki (EXTRA STYLE BONUS, NICE SHOT BONUS). Po pewnym czasie można dojść do wniosku, że droga przez zaludniony park stanowi poważny skrót i ruszyć tamtędy, aby kolekcjonować kolejne combo-bonusy i staruszkę o lasce (BONUS FOR ARTISTIC IMPRESSION). Makabra i koszmar, ale... fajne.

W istocie. „Carmageddon" to samochodowe mordobicie, skrzyżowanie wyścigów z „Doomem", dające pole do popisu wszystkim maniakom, pragnącym totalnego wyżycia się. Sam pomysł kasowania przechodniów to twórcze rozwinięcie idei „Quarantine", ale ludzie ze Stainless dodali też wiele własnych patentów, dzięki czemu ich produkt aż emanuje świeżością, bo jest to gierka na swój sposób bardzo oryginalna. Od początku uwagę gracza przykuwa grafika, która wykonana jest na najwyższym poziomie. Już samo intro, mimo iż tylko w zwykłej VGA, stanowi arcydzieło renderingu, jakość spotykaną bardzo rzadko. W czasie samego wyścigu wita nas w pełni trójwymiarowy świat, dopieszczony do perfekcji pod względem pokrycia teksturami i dynamicznej pracy





kamer. Okolica jest bogata w szczegóły – w miastach roi się od tablic reklamowych, latarni, słupków, znaków, tudzież sporadycznych basenów kąpielowych (panienki w bikini do kasacji) i stadionu sportowego, gdzie wpadamy w czasie meczu, aby obu drużynom zgotować małe piekiełko (6xCombo Bonus – o matko!). Za to na wsi jest całkiem inaczej (uwaga na krowy). Wszelkie uszkodzenia samochodu są na nim doskonale widoczne (czasem, po jakiejś wyjątkowo brutalnej stłuczce, wygląda niczym kaloryfer na kółkach, a nie sportowy bolid). Z reporterskiej przyzwoitości wypada mi jeszcze wspomnieć, że piesi również animowani są dosyć ładnie. Sposób, w jaki machają rękami, krzycząc „Stop! No!", uciekają oglądając się za siebie, a potem kończą pod kołami z charakterystycznym rozbryzgiem (Uaghh), pozwala przypuszczać, że jest to bardzo eee... realistyczne. Natomiast piękne czerwone ślady, jakie zostawiają na asfalcie nasze opony po takim bliskim spotkaniu, to już jawne przegięcie.

Zaskakują też ciągle nowe pomysły w konstrukcji torów. Jak na razie udało mi się przejechać 3/4 z 36 tras i mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że każda posiada swój odmienny styl. Niektóre zbudowano na ulicach miast, inne z kolei prowadzą przez gęsto zaludnione tereny górskie. Zdarzają się też odjazdy w postaci opuszczonej kopalni, nabrzeża portowego czy fabryki chemicznej (pracownicy ubrani są wtedy w stylowe kombinezony a'la film „Epidemia"). Gracz ma pełną dowolność tego, gdzie postanowi się udać. Wytyczona przez autorów trasa stanowi w tej grze wartość podrzędną, o której bardzo szybko się zapomina. Ganiamy więc po okolicy, zbierając sprytnie poumieszczane bonusy, po platformach i pochylniach, wyjeżdżając do najprzedziwniejszych miejsc, gdzie normalnie nie powinno być nigdy samochodu (dachy budynków). A, co najciekawsze, nasi przeciwnicy działają bardzo podobnie, rozjeżdżając się w bliżej nieokreślonych kierunkach i bliżej nieokreślonym celu. Wydaje się to bez sensu, ale jednak taka totalna dowolność daje również wiele radości. Można spokojnie wdrapać się na dach budynku, dla czystej satysfakcji wykonać kilka kaskaderskich popisów czy poskakać po rampach (wszelkie dachowania, obroty 360 i inne są punktowane CUNNING STUNT BONUS). W razie gdyby zaczęło nam brakować czasu, po prostu ruszamy wykasować kilku przechodniów, zaliczyć z jeden Checkpoint czy dla zasady mocno porozbijać okoliczne samochody. Jakby tego było mało, autorzy „Carmageddon" rozmieścili na planszy całą masę dodatkowych gadżetów do zebrania. Muszę przyznać, że ich wachlarz jest bardzo duży, a im dalej brniemy w grę, tym pojawiają się ciekawsze. Na początku można zbierać dodatkowy cash, turbo czy czas, potem dochodzą – „super-glue", który sprawia, że przechodnie nie mogą się poruszać (można wtedy spokojnie wycelować...), sprężynowe zawieszenie, opony pozwalające jeździć po ścianach (sic!) czy narkotyki serwujące nam acidowy odlot. Tak, z taką grą nie można się nudzić. A kiedy już wydaje Ci się, że widziałeś wszystko, i nic nie jest w stanie Cię zaskoczyć, program przydzieli Ci... całkiem nowy i jeszcze fajniejszy samochód.

Rozrywka na wakacje zapewniona, o ile oczywiście nie przeszkadza Ci duża dawka przemocy.



Warto jeszcze wspomnieć o dość dużym realizmie w „Carmageddon". Trochę to dziwne, bo w końcu jest to „tylko" zręcznościówka, ale na przykład nie znajdziemy tu znanej z „Destruction Derby 2" sytuacji, kiedy nasz samochód wyskakuje pionowo 40 metrów do góry. W tej gierce cały świat obowiązują ściśle prawa fizyki. Ciążenie, odrzut, zależność zachowania w czasie zderzeń od prędkości, nawierzchni, pochyłości terenu – wow, czasem nie można znaleźć takich szczegółów w profesjonalnych symulatorach. Realistyczny sposób, w jaki nasz samochód wpada w poślizgi, przyspiesza, drze gumy i zarzuca na ręcznym, również stanowią bardzo znaczący plus tej gierki.

Oprawę dźwiękową stanowią ostre kawałki przygotowane przez ludzi odpowiedzialnych m.in. za ścieżkę dźwiękową filmu „Mortal Kombat", zaś wszelkie dźwięki dobiegające nas z otoczenia – wrzaski, krzyki, wizg metalu i huk zderzeń są, podobnie jak całość, dość realistyczne. Nasz kierowca cały czas rzuca komentarze w stylu „hhahaa" ,"ooops, sorry", „Yeah", „mommy", które ze względu na sytuacje, w których są używane (nadzianie przechodnia na szpikulec), wywołują całkowicie skrajne emocje – od szatańskiego uśmiechu, do uśmiechu politowania czy zażenowania.

Wypadałoby już kończyć, ale ja wciąż mam duży dylemat, jak tę gierkę ocenić. Jest ona po prostu znakomita. Oryginalność połączona z profesjonalnym wykonaniem, dużą grywalnością i realizmem, stawiają ją wśród najlepszych. Umiejętne połączenie wyścigów z elementami strzelaniny 3D (czyli w sumie dwóch najpopularniejszych gatunków) wróżą jej duży sukces rynkowy. Ale z drugiej strony, „Carmageddon" to po prostu jawne przegięcie. Balansuje na granicy brutalności i niesmaku, wielokrotnie ją przekraczając. Nie wiem, może jestem dziwny, ale przy liczniku „ofiar" dobiegającym pięćsetki poczułem się nieco nieswojo. W tej gierce krew się leje często i gęsto, a kolejny trup to tylko zaciągnięcie hamulca i efektowny poślizg. Nie przeczę, jest to fajne, ale do czasu. A kilku moich znajomych wpadło właśnie na pomysł, aby „namalować oponami" na czerwono swe inicjały na ulicy. No nie wiem, czy komputerowa rozrywka powinna pójść akurat w tym kierunku. Jakby to powiedział nasz minister – „Wybór należy do Ciebie". Heh **_Piotres_**

Grafika 90% Grywalność 89%
Oryginalność 92% Dźwięk 80%

Ta giera to kawał udanego i mega-grywalnego produktu. Znakomite połączenie wyścigów i czegoś na wzór strzelaniny 3D.

WERDYKT 90%

Moto Racer

Wyścigi motocyklowe na PC ukazują się znacznie rzadziej niż zwykłe samochodówki. Ostatni dobry tytuł, w jaki grałem, nazywał się „Road Rash" i od tamtej pory w gatunku panowała niepokojąca cisza. Teraz, po długim okresie milczenia, Delphine Software uderza od razu z grubej rury, dając wszystkim niezłego kopa.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Delphine Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Muszę przyznać, że nie przepadam za wyścigami motocyklowymi. Wolę tradycyjne bolidy F1 czy „Need 4 Speed". Dlatego też do „Moto Racera" od początku nastawiony byłem negatywnie. Ponadto gierka pojawiła się dosyć nagle, bez żadnej hucznej kampanii reklamowej, kilkunastu przekładanych terminów premiery czy ściśle tajnych screenów. Jednak po kilku dniach grania z pokorą stwierdzam, że gra firmowana przez EA dała mi nieźle po łapach, udowadniając, że w niektórych dziedzinach nie jestem wcale taki dobry, jak myślałem.

Zaczynamy od wyboru rodzaju wyścigów. Dla zsieciowanych są wbudowane opcje gry po kablu, max. 8 graczy. W trybie single możemy wziąć udział w treningach (polecam, bo można się potem zdziwić w czasie jazdy), pojedynczym wyścigu (4 trasy), bądź też w mistrzostwach (wszystkich 8 tras — kolejne dodawane po zakończeniu poprzedniej ligi). Potem wybieramy motor. W zależności od tego, czy trasa jest terenowa czy wyścigowa, możemy zdecydować się na typowo szybkościowy „ścigacz", bądź na fantastyczną crossową pyrkawę. Dzięki takiemu rozwiązaniu „Moto Racer" to takie dwa w jednym — zarówno typowe wyścigi motocyklowe, jak i rajd motocrossowy.

Trasy przygotowano w sposób pomysłowy, w większości przypadków są one dość ciekawe. Te wyścigowe mają odpowiednie ilości długich prostych, na których grzejemy podnosząc przednie koło, a panienki na trybunach dostają kręćka. Z kolei te błotniste, to jedna wielka skocznia, gdzie jeszcze nie zdążysz dobrze wylądować, a już ponownie lecisz w górę. Szczególnie polecam „Red City" i rajd po Chińskim Murze, które to pojawiają się w miarę postępów w grze, a widoczki dosłownie zapierają dech w piersiach. Grafika jest naprawdę znakomita, co jest cechą wspólną najnowszych gierek wyścigowych. Okolice torów są bogate w ozdobniki, postarano się też o ładne efekty świetlne. Jednak najdziwniejsze jest to, że gra, przy całym swym bogactwie, pracuje z zadowalającą prędkością w 640x480 nawet na zwykłym P100. Jestem pełen podziwu dla ludzi z Delphine, którzy postarali się o znakomite dobranie kolorystyki, płynne przejścia pomiędzy barwami (65 tys. kolorów), ładnie animowane i duże trójwymiarowe obiekty, znakomicie pocieniowane wzgórza w okolicy i całą masę innych efektów, a udało się to bez straty dynamizmu. Na screenach się tego nie zobaczy, ale „Moto Racer" po prostu pędzi. Jest to gierka szybsza od większości wyścigówek na PC. Nasze motory mają naprawdę niesamowite przyspieszenia, a wchodzenie w zakręty z prędkością 200 km/h, z pełnym przechyłem na bok i trzema innymi kolesiami, prującymi tuż obok, dostarcza niezapomnianych wrażeń. Aha, przy okazji. Trochę bawiłem się tą grą na P200 MMX i z akceleracją 3Dfx. Wtedy dochodzą jeszcze efekty przezroczystości, cienie oraz, oczywiście — jeszcze więcej klatek na sekundę. Na takim sprzęcie grafika po prostu 'rzondzi'. Równie znakomicie opracowano wycie silnika oraz wszelkie dźwięki tła (no wiecie — ćwierkające ptaszki, huk wodospadu itp.). Ale gwarantuję, że w czasie wyścigu na dostrzeżenie tego rodzaju niuansów po prostu NIE BĘDZIE czasu. Całości dopełnia jeszcze ostra muzyka.







„Moto Racer" jest dosyć trudną gierką. Wymaga większego skupienia niż w typowej ścigance. Poza tym, jazda bardzo szybkim motorem diametralnie różni się od jazdy bardzo szybkim samochodem. Stąd też zajęło mi trochę czasu „przestawienie się". Drugie tyle zajęło wytrenowanie jazdy po każdej trasie, bo w tej gierce każdy zakręt należy znać na pamięć — w czasie wyścigu po prostu nie zauważysz, kiedy on nadleci. Dlatego też „Moto Racer" to wyzwanie dla prawdziwych twardzieli-hardcorowców. Ale od razu ostrzegam — nie wielbicieli symulacji. Bo akurat tego jest najmniej. To raczej zręcznościówka pokroju „SEGA Rally". Ale za to jaka zręcznościówka. „Moto Racer" bardzo mile mnie zaskoczył, zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności. Z pewnością znajdzie wielu fanów, tym bardziej że korzysta z coraz popularniejszych technologii MMX i 3Dfx. Aha, na koniec tips — spróbujcie wpisać imię jako „cdnalsi". ***Piotres***





Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 85% Dźwięk 75%

Pięknie wykonana i diabelnie dynamiczna. Jest to zdecydowanie najlepsza gierka (której bohaterami są motocykle), jaką widział świat.

WERDYKT 84%







Scorcher

Istotą tej gry jest tempo, pęd, wyścig! Jeśli potrafisz włączyć się w jego rytm i zapomnieć bez reszty o bożym świecie, to „Scorcher" jest grą wymarzoną dla Ciebie! Pamiętaj jednak, nie idzie o to – aby zajączka złapać, ale by go gonić..!

Ta gra nie potrzebuje udziwnionej legendy! Nie straszy kosmicznymi potworami i nie uwodzi baśniowymi krajobrazami. Nie ma w niej brutalności i żądzy zagłady przeciwnika! To gra o twardym, męskim współzawodnictwie, o szaleńczym wyścigu, w którym zwycięży lepszy! Reguły tej walki są proste i klarowne. Sceneria zadziwia i dopinguje! Łączy obraz wstęgi toru wyścigowego i kanionu najeżonego przeszkodami. Wszystko to na tle panoramy bezlistnego lasu o zmierzchu, we wspaniałej grafice 3D SVGA! Dosiadasz trójkołowego bolidu, oplecionego opalizującą, tajemniczą otoczką energii. Od razu wiesz, że to wspaniały wyścigowy pojazd przyszłości. Na sygnał startu ruszasz i nabierasz pędu!

Witaj w świecie gry „Scorcher"! Wspaniałe przyspieszenie i dobra sterowność pojazdu! Mknąca wstęga toru posłusznie poddaje się Twoim manewrom. Tętniąca rytmem muzyka wzmaga wrażenie – sam dobrze już nie wiesz czego – jazdy czy lotu?! Ale Twój pojazd jest posłuszny prawom grawitacji i mocno trzyma się ziemi! Tempo jazdy rośnie i coraz trudniej zmieścić się w nadbiegających wirażach toru. Wtedy pojawiają się pierwsze przeszkody! Początkowo są łatwe do ominięcia. Za chwilę będzie jednak dużo trudniej. Zmagasz się nie tylko z zasadzkami linii trasy! Twoim wrogiem są również limity czasu pomiędzy jej punktami pomiarowymi. „Scorcher" stanowczo nie jest grą dla powolnych! Przeszkody mnożą się, wytracają tempo! Oprócz skrzyń i barier pojawiają się dziury w jezdni. Wtedy odkrywasz, że pojazd poza opcją „dopalaczy" ma jeszcze jedną, nieprzewidzianą przez Ciebie możliwość. Są nią SKOKI! Umożliwiają lepsze pokonywanie przeszkód. Ale uważaj! Po zbyt gwałtownym skoku możesz wylądować głęboko w urwisku, poza linią trasy! I wtedy uciekają bezcenne sekundy limitu czasu! Wyścigówka „Scorcher" łączy dwie, rzadko spotykane jednocześnie zalety. Ożeniono w niej dobry pomysł, z perfekcyjną realizacją. Związek ten wydaje się trwały. Wrażenie takie umacnia się z każdym kwadransem kontynuacji gry. „Scorcher" to gra, która naprawdę wciąga. Im dłużej w niej uczestniczysz, tym większą masz na to ochotę. Nie jest to jednak klejnocik bez skazy! Otóż gra nie rozpieszcza nadmiarem opcji! Do wyboru masz wyścigi na pojedynczych torach i mistrzostwa. Ale tych torów jest raptem sześć! Z przeciwnikami można walczyć wyłącznie zręcznością i szybkością. Niestety, nie znajdziesz tu żadnych broni do odstrzału konkurentów. Szkoda, bo opcja multiplayer wręcz prowokuje do tego! Nie zadbano też o większą rozmaitość przeszkód, o ich wyraźnie rosnącą uciążliwość. Sama walka z siłą odśrodkową pojazdu może niektórym nie wystarczać! Twórcy „Scorchera" potrafili stworzyć dobrą grę podstawową, ale zabrakło im chyba pomysłu lub czasu na odpowiedni makijaż gry. A może po prostu chcieli oni stanąć jak najprędzej w kolejce do kasy?

Reset

INFO

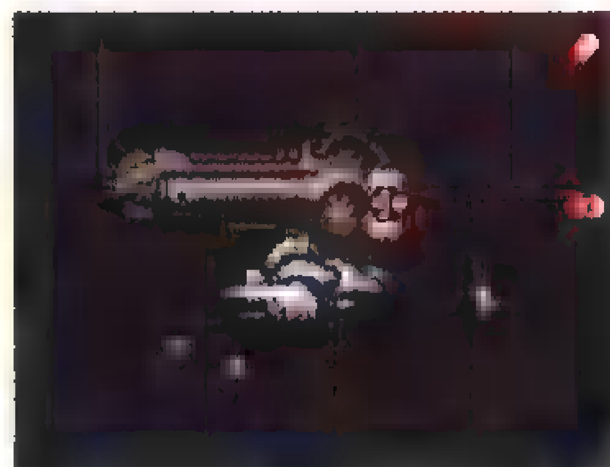
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Scavenger
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 88% Dźwięk 85%

Wartościowa, szalona, futurystyczna wyścigówka, zrealizowana w perfekcyjnej grafice 3D. Bardzo wciąga!

WERDYKT 87%









Sideline

Z chęcią wziąłem do zrecenzowania „Sideline". Ciekawy byłem, jaką grę można wyprodukować i sprzedawać za sklepową cenę nowej płytki audio.

Gra jest typową strzelanką „w prawo". Fabuła przedstawia się bardziej niż nieoryginalnie. Sytuacja w momencie rozpoczęcia rozgrywki przedstawia się następująco. Otóż Imperium (które?) straciło kontakt z położoną na odległej planecie stacją naukowo-badawczą. Gwiezdnie siły wywiadowcze twierdzą, że stację opanowali żołnierze odwiecznego rywala Imperium, w celu jego ostatecznego pokonania. Oczywiście, przed graczem, będącym tym najodważniejszym i krótko mówiąc, najlepszym z imperialnych pilotów, stoi zadanie odbicia planety i zapobieżenia katastrofie o kosmicznych rozmiarach.

Niech MOC będzie z Tobą (tak kończy się wstęp), a przed Wami osiem solidnie rozbudowanych poziomów, maksymalnie upchanych wrogimi pojazdami i instalacjami. Przyjdzie nam latać w otoczeniu lawy, pod wodą, omijać deszcz meteorytów. Refleks gracza przetestuje także karkołomny lot starodawnymi tunelami oraz teren budowy tajnej bazy wroga. Statek gracza, w miarę postępów w grze, będzie dysponować sześcioma rodzajami broni: standardowym karabinem maszynowym, działem laserowym, laserem radiowym i samonaprowadzającym się, torpedami rakietowymi i laserem pulsacyjnym. Każda z tych broni może być ulepszana pięciokrotnie. Piąty poziom ulepszeń, to śmiercionośne zniszczenie, dostępne za każdym naciśnięciem klawisza FIRE. Poza tymi bajerami podczas akcji można także powiększyć swoją mścicielską flotyllę o dwa statki pomocnicze, które zależnie od potrzeby, mogą wspomagać ogień przedni, czy też pokrywać pociskami tył statku. Do broni statków dodatkowych i innych morderczych środków zaliczyć można pociski naziemne, które niszczą wszystko, co jest przyczepione do podłoża i strzela. Rakiety powietrze-powietrze, antyrakiety, bomby i inne sprzęty dopełnią dzieła zniszczenia. Ulepszenia w ubrojeniu statków pomocniczych mają cztery poziomy. Bardzo podobała mi się możliwość ostrzeliwywania się w każdym (sic!) kierunku. Klasycznie dostępne są megabomby, które po odpaleniu wysyłają do nieba (ewentualnie w inną stronę) wszystkich obecnych na ekranie adwersarzy.

INFO	
Wydawca:	**Mirage**
Producent:	**Uninos Systems**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**65.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**







Grafika utrzymana jest na właściwym strzelankom poziomie, narzekać można tylko na rozdzielczość, maksymalnie tylko 320x240. Ale może dzięki temu gra się dobrze już na minimalnej konfiguracji. Pojazdy, jak i otoczenie, wyglądają ładnie, animacja jest wykonana starannie. Pokrywające często 2/3 ekranu eksplozje, także wyglądają efektownie. Każdy poziom opatrzony jest wprowadzającym renderowanym przerywnikiem filmowym.

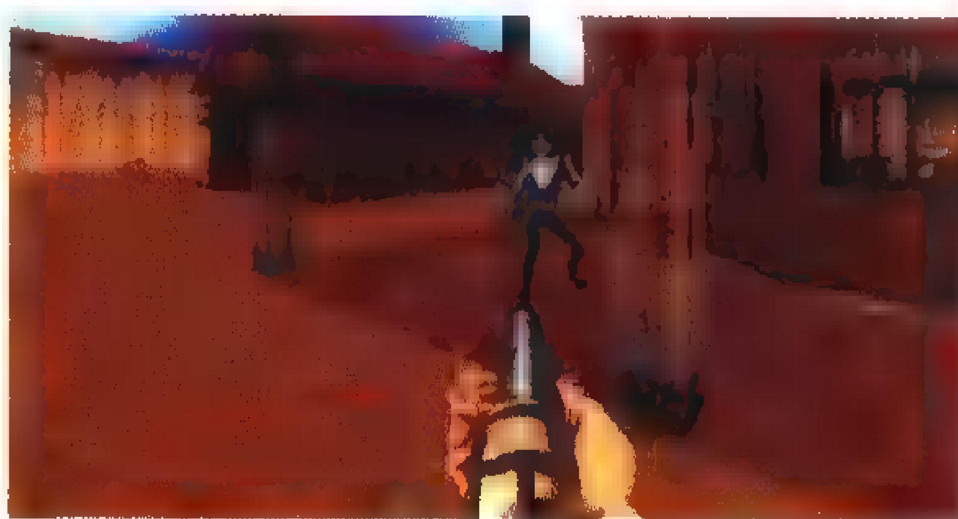
Sianiu zniszczenia w imię pokoju w galaktyce towarzyszy, hmmmm ... odpowiednio głośna i wybuchowa oprawa dźwiękowa, natomiast każdy z ośmiu poziomów opatrzony jest szybkim, dynamicznym trackiem audio. Kompozycje te przypominają mi poczynania Marka Bilińskiego i trochę znanego przeze mnie jeszcze z czasów małego ATARI, Jakuba Husaka. Ścieżki audio są ciekawe, różnorodne, a gdy już odpowiednio długo pograłem w „Sideline", włożyłem CD-ka do odtwarzacza i jakiś czas słuchałem sobie tracków osobno.

Już pierwszy rzut oka na beta wersję „Sideline" uświadomił mi, że w dziedzinie strzelanek, od czasów wiekowego już „R-Type'a", tak naprawdę nic, (poza multimedialną oprawą) się nie zmieniło. Sam „Sideline" świadczy o tym, że na gry – strzelanki kosmiczne, ciągle jest popyt. Jeśli pozostałe polskie produkty będą miały taką grywalność, to nic, tylko grać w rodzime gry. Dodatkowymi atutami tej gry są: bardzo niskie wymagania sprzętowe, cena (praktycznie o połowę niższa od dowolnej produkcji zagranicznej, a ostatnio nawet krajowej). Oceniając tę grę, miałem jednak trochę mieszane uczucia. Niby zero oryginalności, ale grywalności masa. ***Diabel***

Grafika 70% Grywalność 85%
Oryginalność 40% Dźwięk 75%

Ze względu na niskie wymagania, ładną oprawę i doskonałą grywalność klasyfikuje się w czołówce strzelanin latanych w prawo.

WERDYKT 73%



Outlaws



Gdyby ktoś spytał, z jakimi grami kojarzy Ci się firma LucasArts, każdy z pewnością odpowiedziałby, że z „X-Wingiem", „TIE Fighterem" (teraz z „vs" pośrodku) lub też „Dark Forces", czyli krótko mówiąc, ze światem Star Wars, ale chyba nikomu by do głowy nie przyszło, że LA cofnie się aż do czasów Dzikiego Zachodu!

INFO

Wydawca:	LucasArts
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Historyjka jest prosta. Korporacja kolejowa (a raczej jej prezes) ma zamiar wybudować nową linię, a że nieszczęśliwy fart tak chciał, przebiegać ma ona przez ziemię szeryfa Jamesa Andersona. W planach wyżej wymienionego prezesa nie ma domu naszego głównego bohatera, więc wysyła on na jego rodzinę zbirów, aby się wszystkim zajęli. Szeryf po powrocie z miasta zastaje spalony dom oraz konającą żonę, od której dowiaduje się, że ich mała córeczka została porwana. Po tym wszystkim szeryf, w którego rolę wcielasz się Ty, poprzysięga zemstę. Bierze swojego błyszczącego w blasku płonącego domu colta i wyrusza o wschodzie słońca, aby pomścić śmierć najbliższych.

„Outlaws" to w zasadzie strzelanina, jakich ostatnio wiele, z tym że zalicza się do tej wyższej klasy strzelanek, tzn. wszystkie jej składowe stoją na dość dobrym poziomie. Przede wszystkim muzyka! Jest wspaniała. W zasadzie w tym przypadku muzyka, to połowa sukcesu (może trochę przesadzam). Słuchając jej na dobrym sprzęcie grającym, można się poczuć jak na prawdziwym Dzikim Zachodzie. Drugą ważną sprawą są filmiki, zarówno intro, jak i te wyświetlane po każdym levelu. Są rysowane ręcznie i podobne trochę do rysunkowego westernu Lucky Lucke, co w erze renderowanych super-produkcji wydaje sie być miłą odmianą. No ale w końcu trzeba się wziąć za samą grę.

Tak jak w każdej strzelance, podstawowym zadaniem gracza, jest eksterminacja wrogich obiektów strzelających (którymi w tym przypadku są jakieś typki spod ciemnej gwiazdy) i szukanie kluczy do następnego levelu. W grze tej jeden poziom to jedno charakterystyczne dla Dzikiego Zachodu miasteczko, wraz z saloonami, hotelami, bankami czy też krowią (kurzą?) farmą. Każdy etap jest inny, a w miarę postępów w grze są coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane. W „Outlaws" są trzy poziomy trudności. Na najłatwiejszym, który służy raczej do poznania całej klawiszologii, wrogowie zachowują się jak mięso armatnie i jedyne co robią, to wykrzykują do Ciebie różne obelgi. Za to po przełączeniu się na najtrudniejszy, dostają potężnego kopniaka (i w tyłek, i w mózg). Tu dopiero można sprawdzić swoje umiejętności.



Przeciwnicy są szybsi, celniejsi i potrafią zmieniać swoje położenie. Łatwo więc możesz zaliczyć kulą w plecy. Najskuteczniejszymi sposobami przetrwania są: kucanie, chowanie się po kątach lub granie z kumplem na dwóch połączonych komputerach, gdzie ktoś mógłby być odpowiedzialny za Twoje plecy w czasie gdy Ty, ze swoim wrodzonym instynktem zabijania, zająłbyś się tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli zabijaniem złych chłopców!

A do zabijania masz: pięść, nóż, rewolwer (czterdziestka piątka), pistolet, trzy rodzaje strzelb, dynamit (zapalny od cygara!) i karabin maszynowy. Po wystrzelaniu wszystkich pocisków (w przeciwieństwie do innych gier tego typu) należy załadować broń od początku, kula po kuli, co w nieoczekiwanych momentach, może zakończyć się źle.

„Outlaws" pracuje na przerobionym engine pierwszej części „Dark Forces", tak więc pod względem grafiki nie ma rewelacji. Wszystkie obiekty i „wyjęci spod prawa" są niestety 2D (płaskie sprite'y), co jest praktykowane od zarania dziejów i dzisiaj nie robi na nikim wrażenia. Wszystkie budynki są zaprojektowane z głową, ale niektóre z nich mogłyby być bardziej rozbudowane i zawierać trochę więcej obiektów. Gra, jak na swą małą liczbę obiektów, w 640x480 chodzi trochę wolno (w porównaniu choćby z „Dukem", który chodzi szybciej w 800x600). Da się grać w trochę pomniejszonym okienku gdzieś na P133, choć nawet wtedy płynność animacji pozostawia wiele do życzenia. Ale ostatecznie zawsze można włączyć starą i przeraźliwie pikselowatą (ale za to szybką) VGA.



Trzeba jeszcze wspomnieć o opcji multiplayer. Pograć można przez modem, kabel Internet i LAN (Local Area Network).

W zasadzie „Outlaws" spodoba się każdemu wielbicielowi gier doomopodobnych, a już na pewno fanom westernów. Jeżeli Lucas Arts postanowi zrobić drugą część tej gry, ale na engine „Dark Forces II", to szykowałby się naprawdę niezły hit. **Rafix**

Grafika 70% Grywalność 65%
Oryginalność 85% Dźwięk 70%

Gra spodoba się każdemu wielbicielowi gier doomopodobnych, a już na pewno fanom westernów.

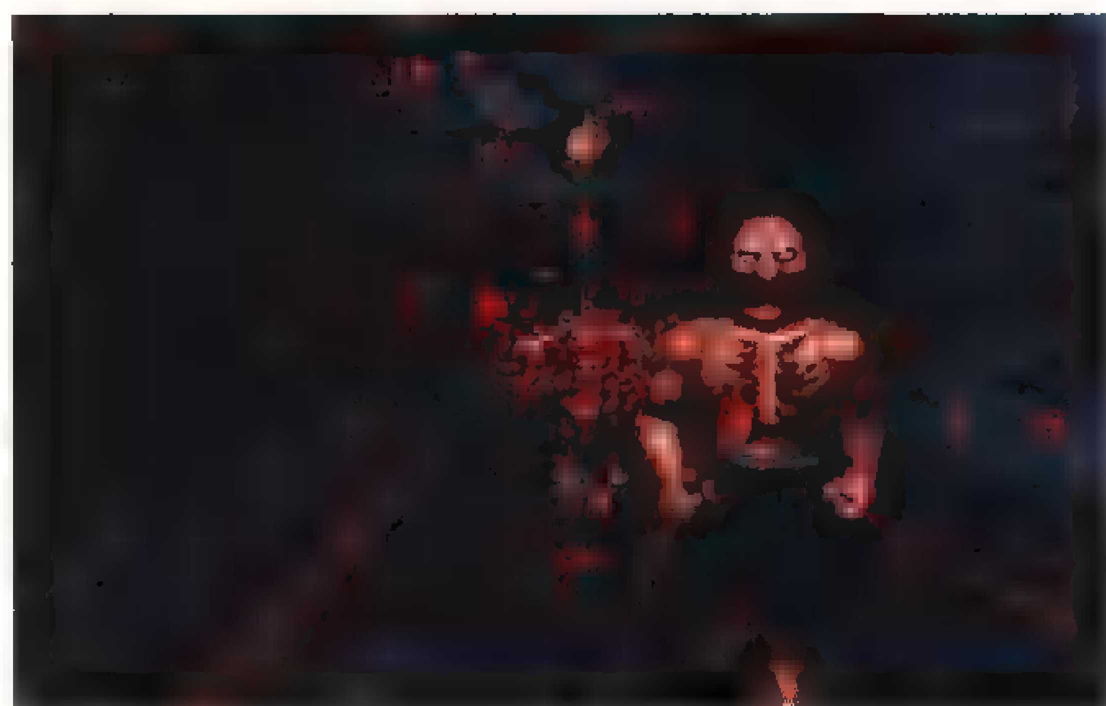
WERDYKT 74%

Blood

Witam wszelkiej maści psychopatów i potencjalnych zabójców! Właśnie dostałem w swoje łapki cieplutką gierkę, o jakże wdzięcznej nazwie - „Blood", co jak pewnie wiecie oznacza ni mniej, ni więcej tylko krew. Posoka leje się tu całymi strumieniami, a więc podczas zabawy cały czas, tak na wszelki wypadek, trzymałem koło monitora szmatkę, coby nie zabrudzić biurka.

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Monolith Production
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 VGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS







Programik jest gorący, kipiący, wilgotny i aż czerwony od bryzgającej w nim cieczy. Ale nic nie dzieje się bez powodu. Twoja mordercza walka toczyć się będzie w miejscach, w porównaniu z którymi piekło, to tylko obóz dla małych harcerzy. W miejscach, do których zdążysz się zapędzić, spotkasz wiele niezbyt miłych postaci, takich jak szczury, nietoperze, pająćzki, węgorze, zombiesy, chimery oraz wiele, wiele, WIELE innych stworów z piekła rodem. Co gorsza, nie zebrały się one tam w celu ucięcia sobie miłej pogawędki na temat stanu finansów naszego pięknego kraju nad Wisłą. Ich jedyną i najważniejszą misją jest zgładzenie każdego, kto odważy się zapuścić na ich terytorium. W dodatku są do szpiku kości (?) przekonane o słuszności swych poglądów na temat innych (czyli Ciebie) i skłonni są zginąć za swe widzimisię. A mówią, że fanatycy żyją w krajach o dominującym wpływie islamu...

Ty z kolei nie zostałeś posłany tam, aby chodzić sobie i zabawiać się w egzekutora. Twoim, drogi graczu zadaniem jest dotarcie, po trupach, do pana zła, Tchernoboga, który to przypadkiem znalazł się w samym sercu swej Posiadłości Zła. Oczywiście dotarcie do niej nie będzie przysłowiową kaszką z mlekiem, ale przejście sporej ilości kopalń, fortec, zamków, dworów, strzeżonych przez hordy podwładnych niedobrego pana nie powinno być problemem dla kogoś, kto już niejednemu przykremu złoczyńcy rozbił głowę. Niestety, nie chodzi tu tylko o doprowadzenie do zniknięcia z powierzchni Ziemi kilku marnych kreatur. Do Twoich niemiłych powinności należeć będzie zniszczenie wszystkiego, co może mieć z nimi związek.

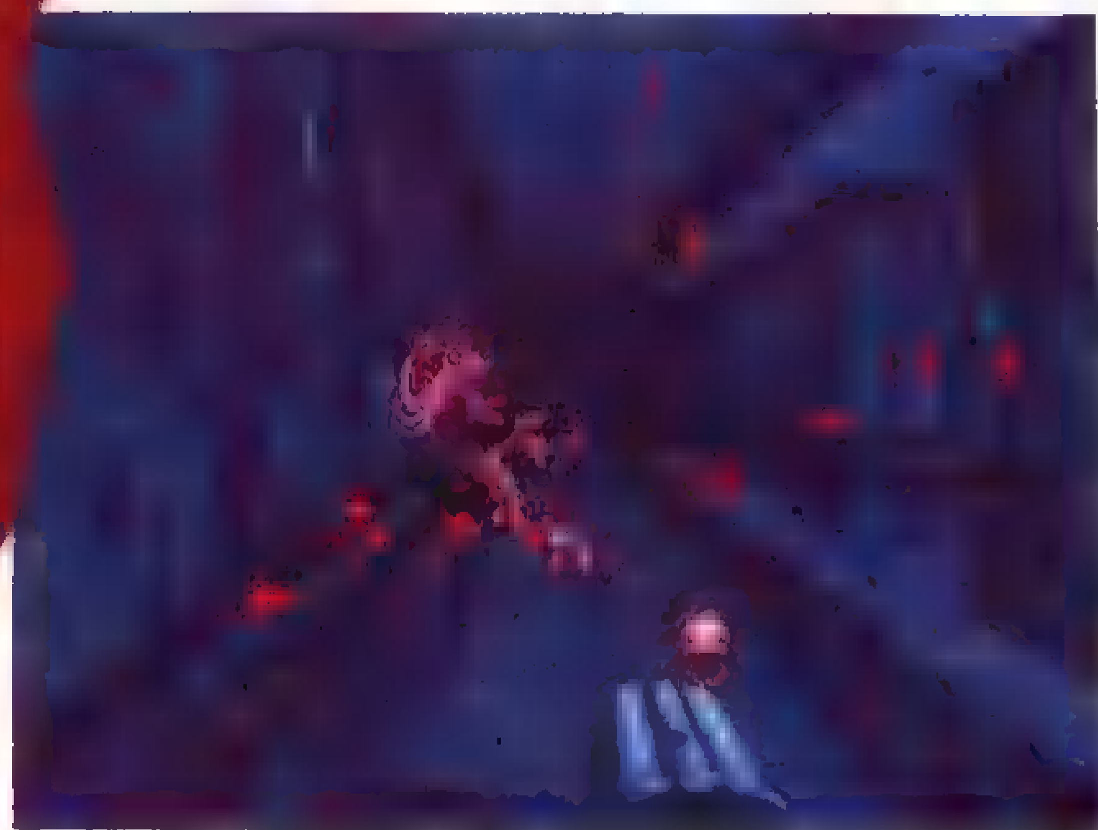
„Jak tego dokonam?" – pytacie ze łzami w oczach. Na to pytanie niech odpowie wasze mężne serce. Milczy? Hmm, w ogóle zaniemówiło? No cóż... Nic to, bo należy pamiętać o tym, iż to rozum kreuje bohaterów, a tego jestem pewien, Wam nie brakuje. Co prawda w ciężkich momentach może zabraknąć Wam własnego, ale pozostałe resztki umożliwią improwizację. Czy sprawdzaliście kiedyś, co powstanie z połączenia sprayu do włosów i płomienia z zapalniczki? A czy zdarzyło Ci się drogi Czytelniku sprawdzać wpływ tego duetu na zombie? Zapewniam, że jest wesoło. A to tylko początek. Gierka na pewno nie należy do monotonnych, zwłaszcza jeśli wybór broni zaczyna się na widłach i, poprzez miotacz napalmu, dochodzi do laleczek voodoo. Dość standardowo jest tu rozwiązane to, że broń można znaleźć leżącą sobie spokojnie w korytarzu lub przy jeszcze ciepłym (byłym) przeciwniku.

Uzbroiwszy się, należy podążać dalej i dalej, bo przeciwnik nie próżnuje i kto wie jakie podłe myśli snują mu się pod podłą czaszką.

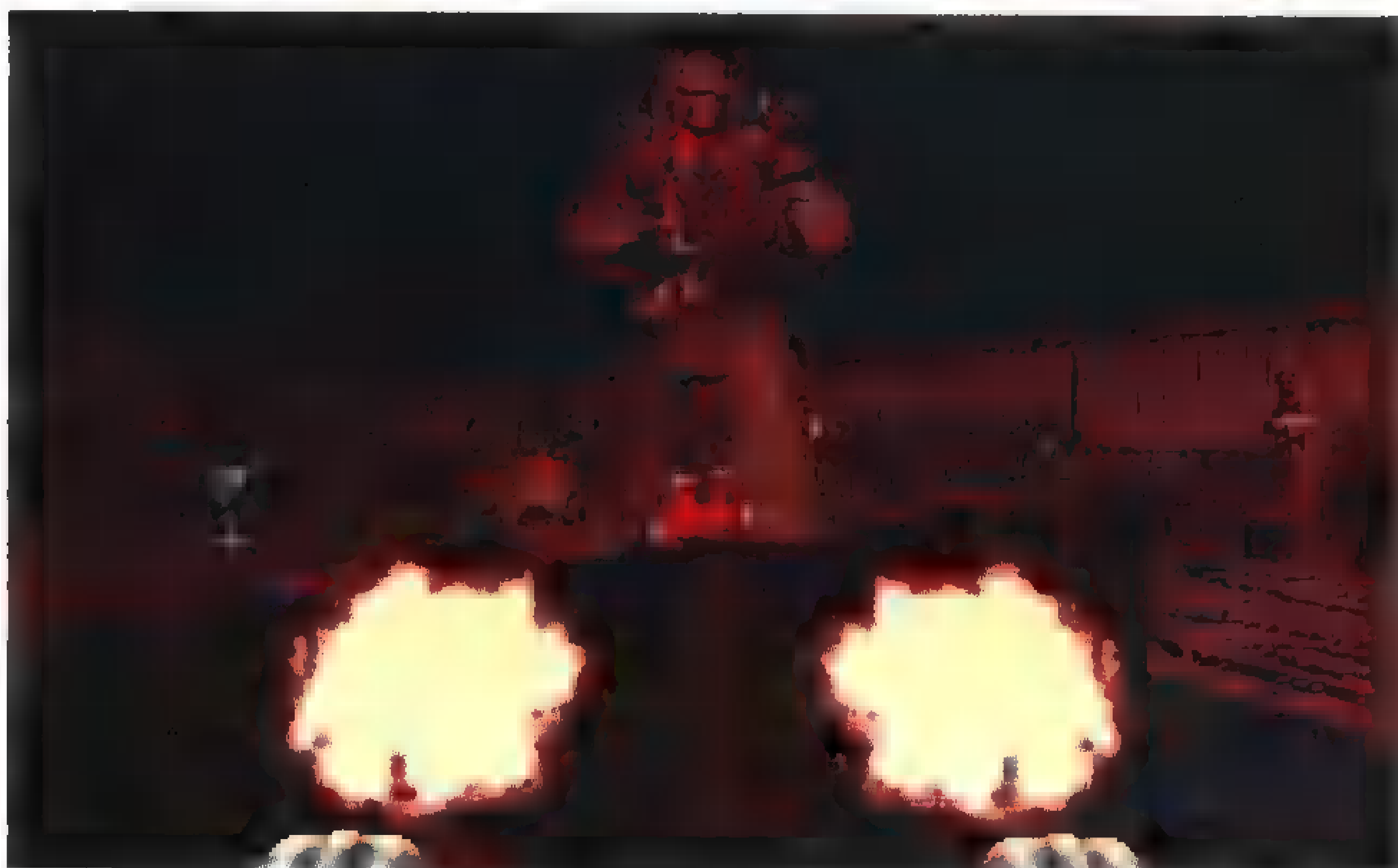
„Blood" to typowa gra akcji. Więcej, jest to dość typowa strzelanina, odwołująca się do sprawdzonych wzorców. Ale 'odwołująca się' nie znaczy bezmyślnie je powielająca. Co to, to nie. Zapomnijcie o takich programach jak „Duke Nukem". To przeszłość. „Blood" jest teraźniejszością. Może trochę (!) przerażającą, ale cóż, takie jest widać samo życie. No może nie na co dzień, ale kto wie, co stanie się jutro? Niestety, jest i smutna wiadomość. Tak trudnej gry nie widziałem już naprawdę dawno. Tu potrzebna jest spora doza myślenia nad taktykami pozbycia się przeciwników, gdyż Ci, dzięki wysoce zaawansowanemu systemowi sztucznej inteligencji są czasem naprawdę ciężko przewidywalni. Co swoją drogą jest niezłe, gdyż chyba każdy lubi wyzwania i nie ma to jak eksterminacja tłumu inteligentnych bestii (zwłaszcza w zestawieniu z rzezią niewiniątek). Poziom trudności jest sporym zaskoczeniem, gdyż ja osobiście zostałem zgładzony serią z karabinu maszynowego na najłatwiejszym etapie już po jakiejś minucie











od uruchomienia gry! Nie powiem, poczułem się nieco zdezorientowany.

W tym przemiłym skądinąd programiku liczy się nie tylko szybki refleks, ale także głowa na karku. I tak znane rozwiązania, jak choćby 'nie wiem co jest za rogiem, więc na wszelki wypadek sprawdzę to, wrzucając tam TNT' jak najbardziej zdają tu egzamin. A więc bieganie bez celu z autofire na ON nie jest specjalnie dobrym pomysłem, bo jak to w życiu bywa, amunicja jest dostępna w określonej ilości, a każdy strzał jest skrzętnie odliczany przez komputer. Nawet taka laleczka voodoo ma limitowaną liczbę ukłuć. Tu należy jeszcze dodać, że niektóre rodzaje broni po wyczerpaniu zapasów amunicji jak najbardziej nadają się do dalszego korzystania, ale zamiast swoich pocisków użyją Twojej energii, co jest niezbyt wskazane.

Teraz trochę o stronie technicznej: „Blood" jest strzelaniną w pierwszej osobie, tzn. widzisz świat z perspektywy oczu Twego bohatera. Mamy tu do czynienia z grafiką 3D i to naprawdę niezłą. Postaci i obiekty można obejść i nawet na nie nastąpić, co w połączeniu z bardzo realistyczną grą cieni (które są oczywiście generowane w czasie rzeczywistym). Nareszcie bluzgająca z bezgłowych korpusów krew ma kształt kropli, a nie (jak miało to miejsce w „Quake'u") sześcianów. Sam wygląd poszczególnych lokalizacji jest naprawdę lekko zatrważający i to chyba nieźle, bo o to tu chodzi.

Do ciekawostek należy dbałość o szczegóły do tego stopnia, że wreszcie spotkałem grę, w której strzelając do ściany zostawia się ślady w postaci dziur po kulach, na ziemi zaś, w miejscu, z którego oddawany był strzał, pozostają łuski po pociskach. Do akcentów humorystycznych należy tu także fakt, że głowa odcięta od korpusu nie znika w tajemniczy sposób, ale leży na ziemi. Przechodząc obok niej, można ją kopać zupełnie jak piłkę, co pozwala stworzyć nowy wymiar dla tej gry, zwłaszcza w przypadku gry w kilka osób. A propos gry w kilka osób, to od czasu realizacji gry w początkach marca powstało już 400 000 poziomów, z których część pewnie będzie dostępna dla ogółu.

Gra wyposażona jest oczywiście w możliwość gry w sieci – do wyboru jest kilka serwerów, ale to akurat żadne nowum, a raczej już standard.

Co do dźwięków, to muszę niestety przyznać, że jak dla mnie, ciągle „Quake" z efektami stworzonymi przez Nine Inch Nails jest najlepszy. Mimo to „Blood" nie ma się czego wstydzić, bo dźwięki wydawane przez poszczególne kreatury są naprawdę niezłe i szczerze mówiąc nie polecałbym grania samemu w pustym domu, przy zgaszonych światłach. Pająki skrzeczą, mnichopodobne potworki wypowiadają jakieś dziwne sentencje, w którymś z dawno zapomnianych na ziemskim padole języków. Zaś sam bohater zachowuje się dość zaskakująco, zwłaszcza jeśli zmuszony jest stać bezczynnie przez dłuższą chwilę. Do jednej z jego ulubionych piosenek należy chyba „Strangers in the night", gdyż dość chętnie w takich sytuacjach nuci ją sobie pod nosem. W tle zaś cały czas sączy się melodyjka wywołująca niejasne uczucie niepokoju.

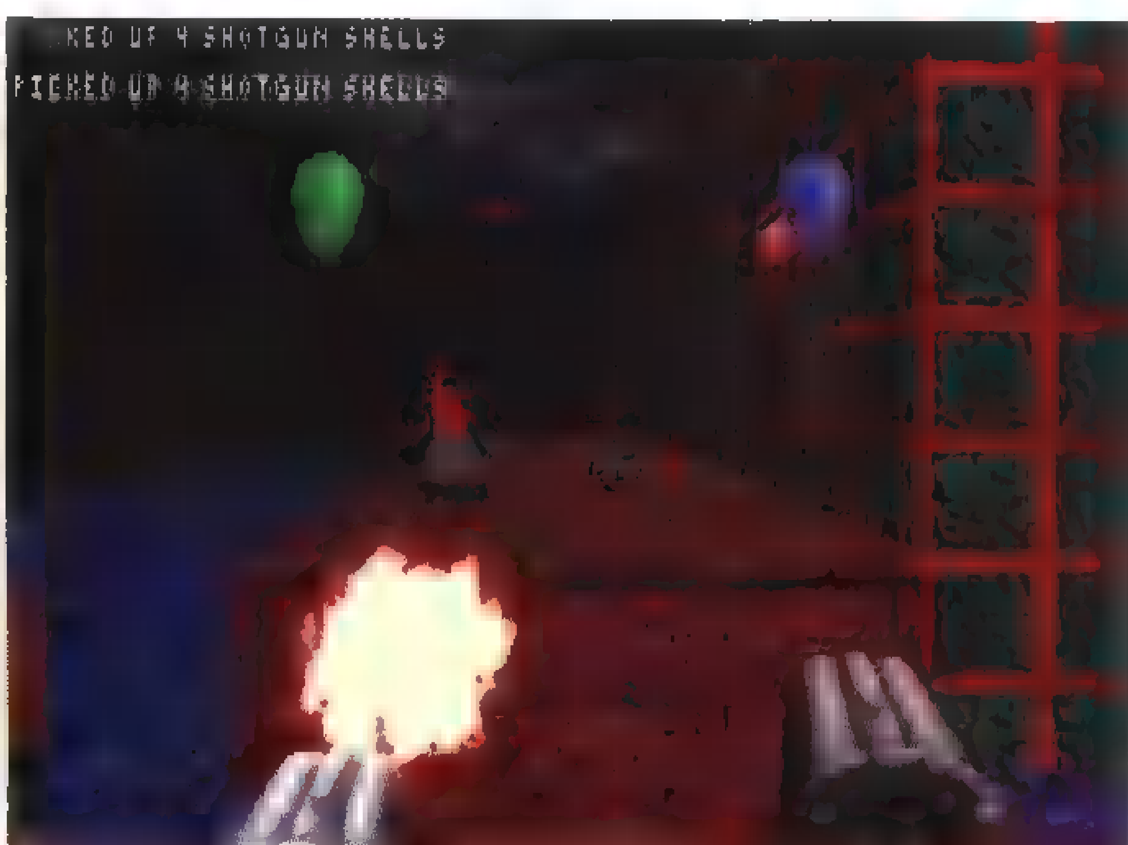
Poruszanie się oraz wykonywanie różnorodnych czynności jest tu standardowe i, podobnie jak w innych tego typu grach, angażuje identyczny zestaw klawiszy: kursory to poruszanie się, space – otwieranie drzwi itd.

Ogólnie uważam, że „Blood" jest naprawdę warta swojej ceny. Więc do dzieła. Ocal świat od zagłady. Patrz jak przeciwnicy padają na kolana, błagając o litość.

Pozostaje tylko jeszcze jedna kwestia: czy jesteś twardy na tyle, by dać sobie radę w tym pełnym śmiertelnych niebezpieczeństw świecie?

Slaughter





Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

„Blood" aż ocieka posoką, będąc bardzo poważnym pretendentem do tytułu Strzelaniny Roku.

WERDYKT 89%

Sandwarriors

INFO	
Wydawca:	Gremlin
Producent:	Astros
Data wydania:	Już jest
Cena:	135.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Nad planetą Tawy zapadała noc. Ostatnie promienie zabójczego za dnia słońca omywały pustynną okolicę, zaglądając w zakamarki wstającego ze snu miasta Gebel-Hawara. Od zachodu nadciągnęła pierwsza fala wieczornego chłodu, zapowiadając mieszkańcom oazy oraz nielicznym żyjącym tu zwierzętom, kolejną mroźną noc nad bezkresnym morzem piasku.



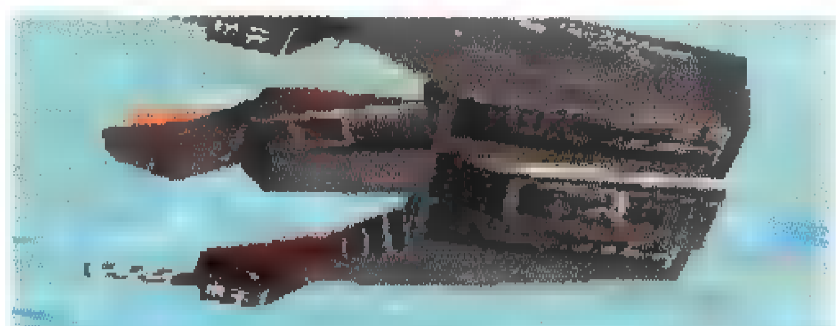
Jednak w jednej sekundzie wszystko miało się zmienić. Bo trwał właśnie przepowiedziany rok 6225. Czas krytyczny, czas rozstrzygającej wojny. Z hukiem tysiąca błyskawic, rozsiewając żar tachionowych silników, z mroków pustyni nadciągnęła nisko olbrzymia wojenna barka, dźwigająca w swych trzewiach setki bojowych maszyn z oznaczeniami Ciemnego Imperium Seta. Obrona naziemna zareagowała tylko odrobinę za późno – powietrze przeszyły lodowate promienie laserów, a lądowisko w ciągu kilku chwil zaroiło się od jednoosobowych myśliwców. Jednak element zaskoczenia został, jak zawsze, wykorzystany prawidłowo. Otwarto potężny właz i ze środka wytoczyły się mechy i transportery piechoty. Niepotrzebna już barka odżeglowała w stronę śródmieścia, aby tam eksplodować, zabierając ze sobą swych pilotów i bezradnych cywilów. Ogólny krzyk przerażenia setek istot ludzkich zmieszał się jednak szybko i zaginął w huku rozrywanego metalu i przeraźliwym jęku pracujących nieprzerwanie działek laserowych. Ryk bitwy uniósł się pod niebiosa i odbił od okolicznych wzgórz, aby obwieścić światu łatwe zwycięstwo wojsk Seta. Dowództwo sił Horusa nie miało wyboru – krótki rozkaz rozrzucił jednostki obrońców, aby za chwilę kazać im podążyć na południe. Jednak w ich sercach tkwiło przekonanie, iż jeszcze tu powrócą...

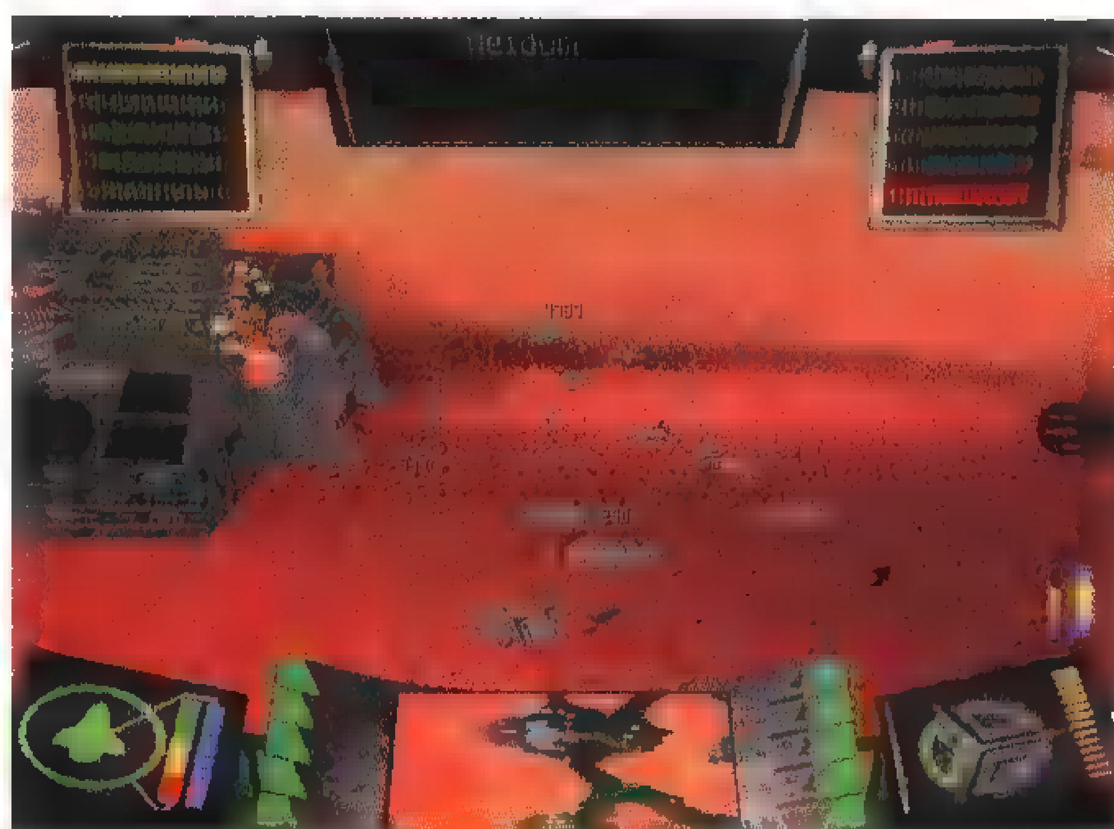
Nie, zaraz, spokojnie, co ja tu piszę – książkę, czy jak? Zasadniczo to dzisiaj miała być mowa o nowej grze z Gremlinu – „Sandwarriors". To już wiecie, skąd ta pustynia. Tak więc Drogi Graczu, lądujesz właśnie na wypalonej i jałowej planecie Tawy, gdzie jako jeden z wielu pilotów weźmiesz udział w wojnie o Słoneczny Tron. Oczywiście, do walki stajesz po stronie dobrego i szlachetnego pół-boga – Lorda Horusa. Na zaliczenie czeka trochę ponad 20 różnorodnych misji m.in. patrole, naloty na obce instalacje, zadania eskortowe i pojedynki myśliwskie – a więc standardowe zadania, jakie można spotkać w grach tego typu. Pisząc „tego typu" mam na myśli skrzyżowanie uproszczonego symulatora z serią „Wing Commander", bo właśnie z nimi najbliżej można skojarzyć „Sandwarriors". Najnowszy produkt Gremlinu to taki trochę „Wing Commander", tyle tylko, że nad powierzchnią planety, a nie w kosmosie. Za to o zdecydowanie mniejszym budżecie, ale o tym za chwilkę. Na razie przygotujcie sobie obok komputera odpowiednią ilość napojów chłodzących. Już? No to startujemy.



Nasz pojazd stanowi dość ciekawą krzyżówkę myśliwca z helikopterem. Od lotniczego tatusia dostał szybkość i duże przyspieszenia, zaś od śmigłowej mamusi – wszelkie geny warunkujące zwrotność i inne ciekawe akrobacje – z lotem poziomym w bok łącznie. Dodatkową ciekawostką są przygotowane już zestawy manewrów, jakie wykona nasz statek po naciśnięciu odpowiedniego klawisza. W ten sposób można jednocześnie lecieć do tyłu, ostrzeliwując się, nagłym odskokiem w bok wymanewrować rakietę, aby za chwilę zygzakiem wybić się w górę. Wymaga to oczywiście dużo treningu, ale daje też sporo satysfakcji. Deska rozdzielcza, zrobio-













na a'la symulator, charakteryzuje się zdrową ilością wskaźników, takich jak radar, ekrany informacyjne i inne kontrolki, na które w praktyce zerkał będziesz bardzo rzadko. Za to znacznie częściej Twój wzrok wędrował będzie w okolice, gdzie umieszczone są wszelkie dane dotyczące uzbrojenia. A tu jest w czym wybierać. Od prostych karabinków maszynowych i działek laserowo-plazmowych, aż po różnego rodzaju rakiety, torpedy i bomby penetrujące. W sumie – jest fajnie, bo z pewnością na braki oręża narzekać nie można. Widoczki zza okien są również niczego sobie. Przeważają klimaty piaskowo-pustynne, z dużą ilością wzgórz i pagórków, poprzecinanych często głębokimi zapadliskami i kanionami (wierzcie mi, walki wśród nich wyzwalają sporo adrenaliny). Na planecie Tawy występuje też dość duża ilość rozległych i rozbudowanych architektonicznie miast. Nieraz przyjdzie Ci uganiać się za przeciwnikami w ciasnych uliczkach, wśród domków, palemek, czy też wśród kominów i tuneli kompleksów przemysłowych. Pewnego smaczku dodają też porozmieszczane na planszy kanały naprawcze, teleporty oraz podziemne fabryki, gdzie odnaleźć można całą masę pomocnych gadżetów (doładowanie tarcz, broni itp.). Całość pokazana jest w ładnej grafice, charakteryzującej się dużą złożonością tekstur, aczkolwiek można by się postarać o ich nieco większą różnorodność, bo po pewnym czasie te wszystkie szaro-bure barwy zaczynają się nudzić. Za to fantastycznie prezentują się misje nocne, kiedy wielkie kamienne budowle witają nas setkami drobnych światełek, za rozbitymi pojazdami ciągną się pióropusze dymu i ognia, a wybuchy i promienie laserów rozświetlają okolicę. Przeciwnicy też trzymają klasę – bardzo ładnie obłożone teksturami trójwymiarowe obiekty, a można je spotkać w powietrzu i na lądzie w dużej różnorodności – czołgi, myśliwce, transportowce, mechy, wyrzutnie rakiet – to tylko część bogatego asortymentu. Zdecydowanie największe wrażenie robią potężne statki transportowe i orbitalne krążowniki, wielkości sporego bloku mieszkalnego. Szkoda tylko, że trochę kiepskawo wybuchają, rozpadając się na nieskładne części. Ja chcę burzy ognia, fajerwerków, fali uderzeniowej, huku – eeeech.

A skoro już o grafice mowa, to muszę zgłosić swoje recenzenckie veto, jako że engine 3D w „Sandwarriors" jest zdecydowanie za mało wydajny, że o jakiejkolwiek optymalizacji nie wspomnę. Na moim niczym nie dopalanym P100 każdy tryb graficzny powyżej 320x200 po prostu się wlókł. I to pod DOS. A wierzcie mi, widziałem już o wiele ładniejsze bajery na ekranie, chodzące pod Win'95 z zadowalającą prędkością w 640x480. Screeny łapałem w 800x600, ale tego chyba nic poniżej P200 nie uciągnie. Po prostu programistom z Gremlin się nie chciało, a to w sposób znaczący zaniża ocenę gry. Poza tym jest jeszcze kilka innych drobnych potknięć. Dlaczego na przykład, po zestrzeleniu wrogiej maszyny, na jej miejsce podstawiana jest natychmiast następna? W takim przypadku walki myśliwskie raczej mijają się z celem – trzeba je traktować jak zło konieczne i, ze względu na znikome zagrożenie, po prostu ignorować, skupiając się na głównych celach naziemnych. A do tego wojownicy spod znaku Seta nie są specjalnie rozgarnięci, bo dają się posyłać w stronę gruntu jeden po drugim, jak kaczki. Wspominałem wcześniej, że „Sandwarriors" zdradzają podobieństwa do serii „Wing Commander". Jednak w stosunku do tworu firmy Origin wypadają znacznie skromniej. Trochę zabrakło w grze monumentalnych wstawek filmowych, fantastycznych efektów czy wspaniałej, orkiestrowej muzyki. Tu filmiki prezentują się biednie. Pozostaje nam więc cieszenie się samą walką – dobrze, że jest czym.



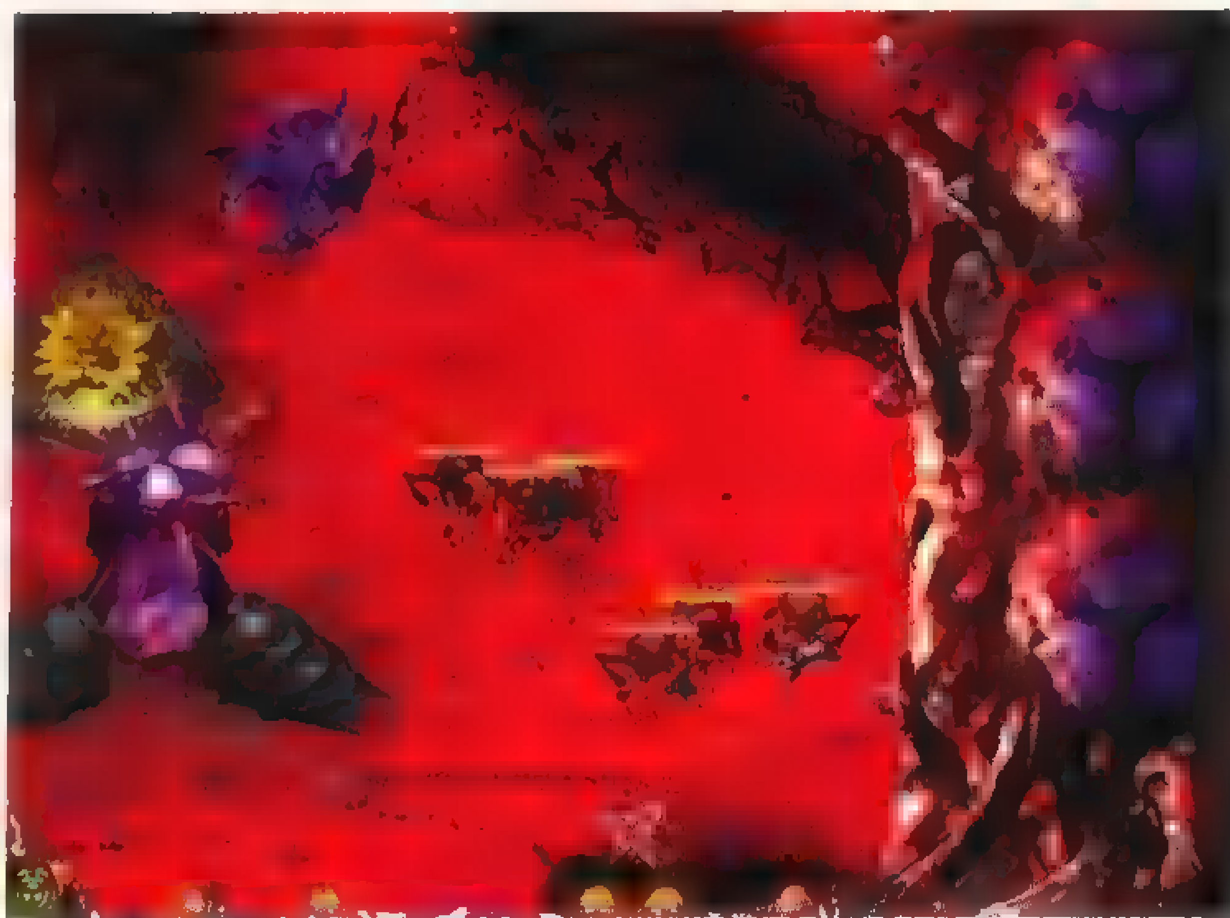
Jednak „Sandwarriors" ma coś w sobie. Mocno oryginalna, starożytna atmosfera, budowana sprytnie przez wygląd budowli i kolorystykę oraz wszechobecną symbolikę, wziętą prosto ze staroegipskich hieroglifów, dają w sumie efekt przyciągający na dłużej. Misje są dość długie i trudne, więc na pewno nie jest to gierka, którą można rozłożyć w dwa wieczory. A przyzwoita grafika i dźwięk gwarantują odpowiednie doznania estetyczne. Program łapie też dodatkowe plusy, gdyż w naszych sklepach pojawi się w wersji całkowicie spolszczonej. Kooperacja Gremlin i rodzimego dystrybutora dała bardzo dobre efekty, bo nie tylko napisy i teksty, ale również wszelkie gadki i komunikaty radiowe są po polsku.

„Sandwarriors" nie jest grą pokroju „Quake", która spodoba się każdemu. Ale jeśli gustujesz w strzelanino-symulatorach typu „Comanche", to zwróć uwagę na ten produkt, bo jak mówi ocena – jest to po prostu dobra, rzemieślnicza produkcja. ***Piotres***

Grafika 79% Grywalność 75%
Oryginalność 83% Dźwięk 75%

Jest niczym staroegipski papirus, jedni przejdą obojętnie i w ogóle nie zauważą. Inni wyciągną go ze szpargałów i całkowicie się zachwycą...

WERDYKT 72%





INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Data Design
Data wydania:	Sierpień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Conquest E

Z zapartym tchem czekałem ostatnimi dniami na wyniki badań i przede wszystkim zdjęcia z marsjańskiej misji sondy Pathfinder. I jak każdy poczułem się chyba troszkę rozczarowany brakiem choćby kawałka obcych uchwyconych w obiektywie. No cóż, może na innej planecie pokaże nam się jakaś bodaj namiastka kosmicznej, dosłownie i w przenośni, cywilizacji.

Tak sobie myślę, że kolejnym potencjalnym ich siedliskiem może być Jowisz. Jeśli tak, to przed wysłaniem sondy, takiej jak Galileusz 2 dobrze byłoby zapoznać się z najnowszą grą firmy Eidos, „Conquest Earth". Choć nie jest to tylko i wyłącznie program dla jajogłowych naukowców z NASA i innych agencji badań kosmicznych. Znajdzie się tu również (jak mawiał Kubuś Puchatek) małe co nieco np. dla fanatyków gier strategicznych. Podejrzewam notabene, że takowych jest dość dużo, bo też tego typu zabawki dostarczają nie tylko rozrywki rękom, czy palcom, jak ma to miejsce w takim „Quake'u", ale również (a może i przede wszystkim) główce. Bo też i strategie ostatnimi latami robią oszałamiającą wręcz karierę. I nie ma się co dziwić, skoro co program, to nie jeden, a kilka kroków naprzód. Trudno już przewidzieć, co pojawi się w następnej pozycji. Skoro tak, to może skoncentruję się na tym, co zaprzątnęło moją uwagę na dłużej niż kilka sekund. Udało mi się położyć moje łapki na produkcie, który jak już zaznaczyłem, przeznaczony jest nie tylko dla uczonych profesorków. I może pozwolicie, że mój długi wywód poprzedzę krótkim komentarzem, który powinien stać się dla Was bodźcem do oderwania się na chwilkę od tego pasjonującego pisma i szybkiego biegu do najbliższego sklepu z grami, w celu zakupu





„Conquest Earth". I jeśli tylko nie odrzuca Cię, Drogi Czytelniku, na sam widok gier typu „C&C", to z wdzięczności powinieneś przybyć tu do nas do redakcji na kolanach i podziękować za wskazanie Ci właściwego tropu. W drugiej zaś wersji (w końcu jest jeszcze ciepło na dworze) Twoja podróż powinna zakończyć się w Wielkiej Brytanii (tu drobna uwaga – nie zapomnij paszportu), w siedzibie firmy Eidos (w Londynie). A to dlatego, że tak fajowej zabaweczki nie było jeszcze na PC-towym rynku już dawno. I nie chodzi tu tylko o zawodową grafikę, muzykę, sztuczną inteligencję czy inne takie z osobna, ale o to, co powstało z ich połączenia, czyli po prostu mistrzostwo świata. No dobra, nadszedł chyba czas na uzasadnienie moich zachwytów. Od razu, jeśli pozwolicie, skomentuję tylko ostatnie pogłoski: otóż absolutnie nie jest prawdą, że pobrałem jakiekolwiek pieniądze (tzw. łapówkę) od producenta tej gry. Jestem recenzentem niezależnym i stąd wynika choćby to, iż nikt, nawet mój szef nie sugeruje mi werdyktów, ani ocen gry. Mam nadzieję, że teraz wszystko jest już jasne. „Conquest Earth" jest jakby dwiema grami w jednej i pewnie to po części przyczyni się do jej oszałamiającego sukcesu w Szkocji. A tak naprawdę to przeważnie w grach typu „C&C" wybór stron, którymi sterujemy, ograniczona jest do wyboru koloru uniformów i ewentualnie drobnych zmian technicznych. A i tak w rezultacie jest to zabieg kosmetyczny. A właściwie był, bo obawiam się, że nikt po tej grze nie zbłaźni się tworzeniem gry strategicznej starego typu. Starego, tzn. sprzed premiery „Conquesta". Bo moim skromnym zdaniem rynek gier tego typu zmieni się nieodwracalnie, tak jak zmienił się po sławetnej już „Dune 2". Dlatego cieszmy się, że po raz kolejny ma-







arth

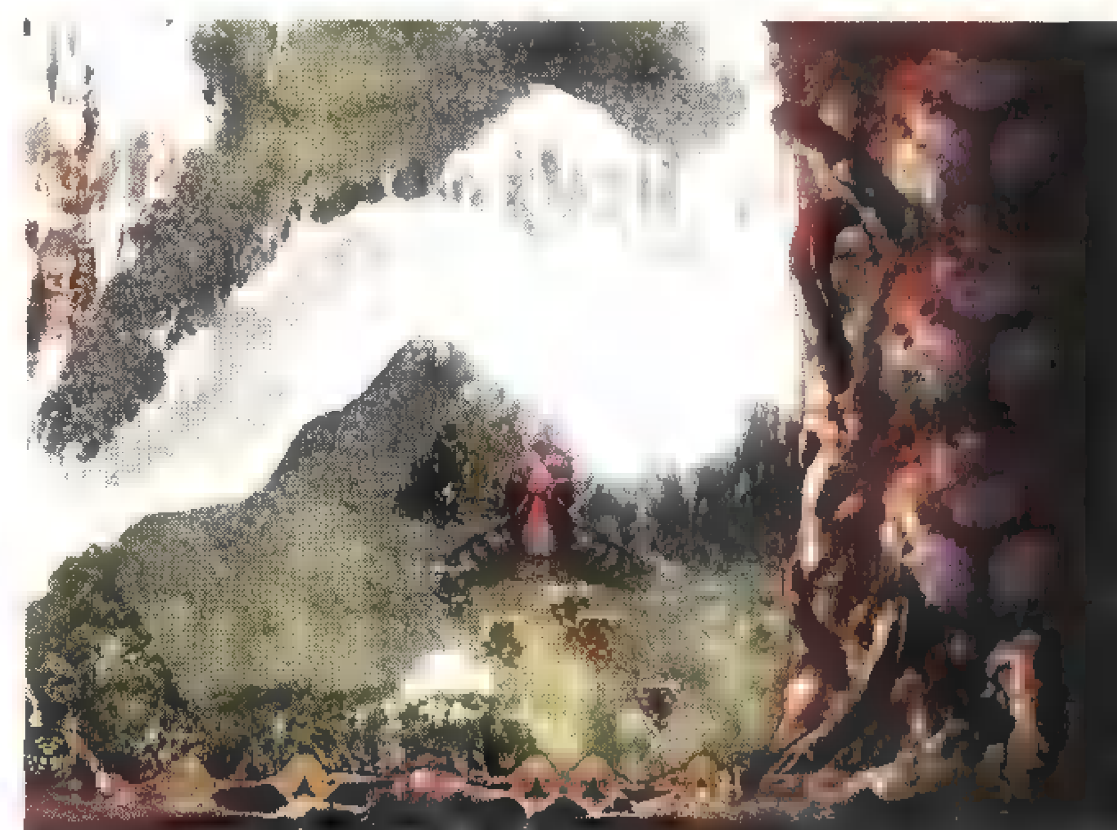
my możliwość uczestniczenia w historycznym wydarzeniu.

Programik umożliwia dwie odrębne rozgrywki, każda z nich ma właściwie tylko tyle wspólnego, że na ekranie widzimy dobrze już znane postaci, bo przeciwnikiem mogą być, w zależności od wyboru, ludzie lub obcy. I żeby było śmieszniej, motywy postępowania i jednych, i drugich są jak najbardziej zrozumiałe, co umożliwia identyfikację z aktualnie dowodzonymi postaciami. Wrażenie grania w dwie różne gierki pogłębia jeszcze fakt, iż ekrany obsługi, wyboru misji, pasek opcji, ekrany wyboru, a nawet litery i sposób wyznaczania misji dla oddziałów jest zupełnie inny. Na początku, nawet z pomocą instrukcji miałem pewne problemy. Ale po chwili przyzwyczajenia okazuje się, że zaproponowany tu sposób obsługi jest naprawdę oryginalny.



Od strony graficznej mamy tu SVGA z 65 000 kolorów. Cała gierka powstała z makiet terenów, naturalnych wielkości kostiumów obcych, w które ubierano aktorów oraz najprzeróżniejszych odlewów z gipsu i innych materiałów. I to widać. Precyzja odwzorowań jest naprawdę dobra, przez co gra się jakby przyjemniej. Prerenderowanie odbywało się za pomocą programu „Lightwave", tego samego, który okazał się być wielce pomocny podczas tworzenia znanego skądinąd filmu „Terminator 2". Mając do tego dobrych programistów, gierka poraża eksplozją (dosłownie) barw, jakiej doświadczyć można jeszcze chyba tylko podczas Techno Party. Właśnie eksplozje pokazują mieszankę kolorów żółtego i czerwonego, przechodząc przy tym przez chyba wszystkie możliwe odcienie tych barw. To co widzimy podzielone zostało na 4 części: jedną główną i dużą, oraz 3 mniejsze i jakby trochę mniej istotne. Chociaż nie do końca, bo pojawiające się tam animacje są naprawdę wysokiej jakości i na pewno spowodują u wielu twórców intr bezsilny płacz i zgrzytanie zębów. No ale cóż, takie czasy, że przeważnie co program, to wyższy prezentuje poziom. Właściwie można powiedzieć, że te animacje żyją własnym życiem, bo często

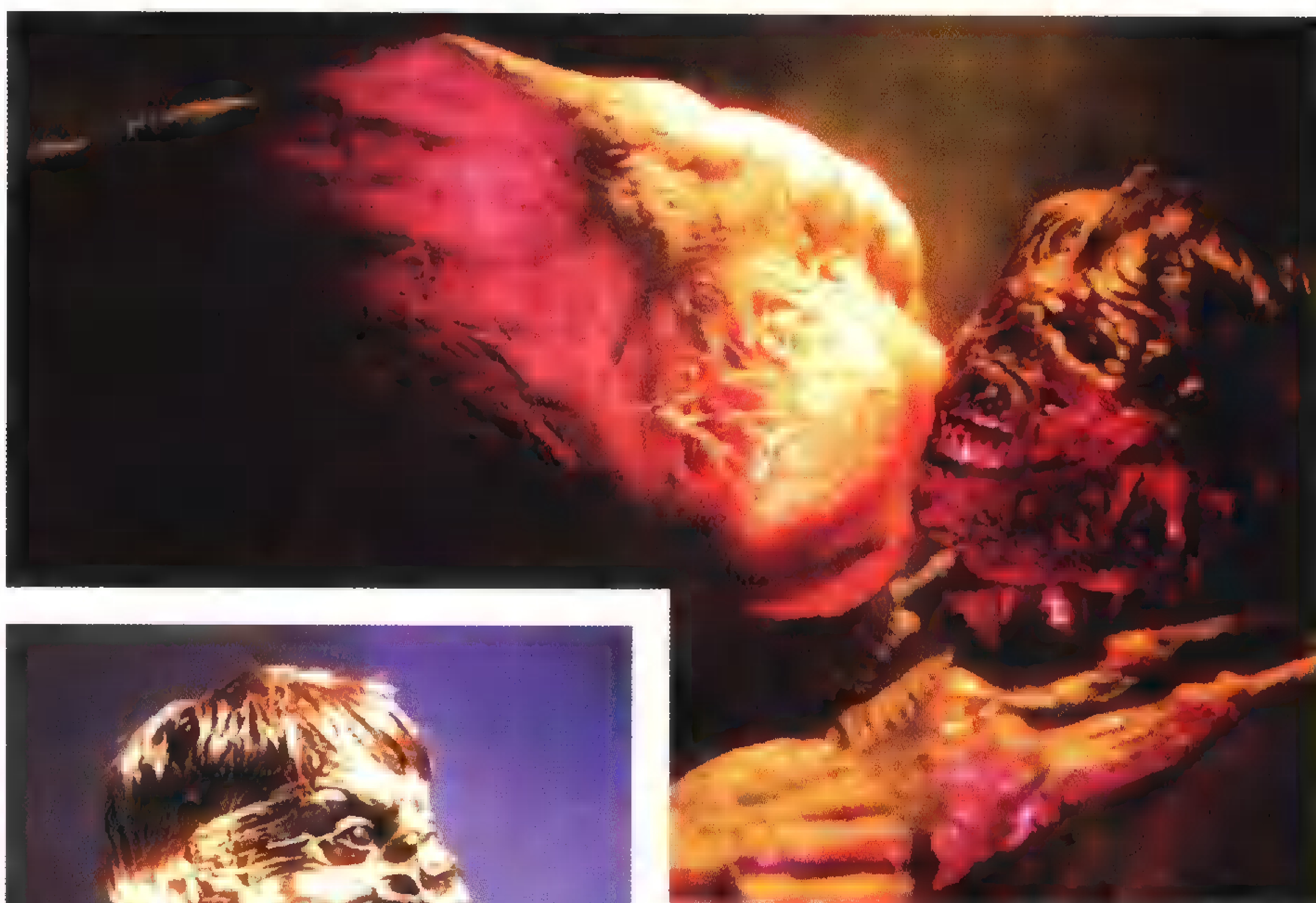
Porywająca strategia, która wprowadza wiele przełomowych innowacji do gatunku spod znaku „C&C".



pokazywane tam mini filmiki potrafią skutecznie odwrócić uwagę od właściwej akcji.

Od strony muzycznej jest nieźle (postarała się o to kultowa, ale chyba nie u nas, kapela rave Eat Static), ale dość daleko tu do klimatów znanych choćby z „Diablo". Z drugiej jednak strony nie chodzi chyba w produkcjach spod znaku „Command & Conquer" o to samo co w RPG, więc może takie porównanie jest nie do końca na miejscu. Odgłosy wybuchów, digitalizowane głosy aktorów są już niejako standardem i stoją na jednakowo wysokim poziomie. Tu nasuwa mi się tylko taka drobna uwaga: dlaczego głosy Jowiszan przypominają do złudzenia głosy ludzi puszczane na starym magnetofonie, który raz to zwalnia, raz przyspiesza? Nie ma już programów do lepszej obróbki dźwięku, czy skoncentrowano się na czym innym? w „Conquest Earth" na początku wybieramy strony, z czym wiąże się ich specyfika: Jowisza-

nie są niby tworami pochodzenia biochemicznego, ale ich ciało to gaz i wymaga na naszej planecie osłony cielesnej, która z kolei jest dla nas dość toksyczna. Poza tym do egzystencji potrzebują silikonu, którego kopalnie zakładają na całym skolonizowanym terenie (to Pamela Anderson jest z Jowisza?!). Poza tym całkiem lubią rozpylać chmury siarki, wyniszczając dość skutecznie towarzystwo w miastach na powierzchni naszej pięknej planety. Ziemianie, jak to Ziemianie, muszą oddychać tlenem, który niezbyt dobrze przyswajany jest przez obcych. Poza tym każda z ras ma swoją motywację do walki: mieszkańcy Zielonej Planety zostali najechani przez obcych, którzy skutecznie eksterminują naszą ludność i zatruwają środowisko (ekologia!). Jowiszanie zaś uważają, że zostali zaatakowani przez wrogich Ziemian. Siedzieli oni sobie, mocium panie, na swojej gazowej planecie, aż tu z nieba spadł im meteor. Nie do końca jak się okazało akurat meteor, bo był to obiekt z metalu. Oczywiście zajęli się nim ichni naukowcy, ale okazało się, że przyniósł on ze sobą dziwny wirus, który w 16 godzin zabił 85% populacji, czyniąc zarazem życie na Jowiszu co najmniej niepożądanym. Czyli była to ewidentnie rękawica, rzucona w gazowy pysk. I dlatego chęć rewanżu, zemsty i znalezienia nowej planety dla przyszłych pokoleń. Ciekawe, że Ziemianie nie mają opcji zemsty i kolonizacji Jowisza. Wszystko to powoduje, że jak już pisałem, granie różnymi postaciami jest totalnie różne. Ale łączą je pewne szczegóły: na początku do wyboru jest tryb Arcade i Strategy. Ten pierwszy oparty jest na tym samym pomyśle, co pamiętne „Red Alert". I tu kolejna dygresja: mówimy o tym „Red" odpalanym spod Windows, bo te spod Dosa nadawały się do czasów 386. A teraz ad rem. Do wykonania są poszczególne misje, dany jest pakiet uzbrojenia, urządzeń i postaci oraz konkretnie dane zadanie. Tryb ten jest niezły na wejście w gierę, ale potem staje się dość nudny, zwłaszcza w porównaniu, z trybem Strategy. Tu prowadzimy badania, wystrzeliwujemy i kontrolujemy satelity, sami wybieramy miasto, w którym dokonamy interwencji. Oczywiście nie w ramach dowolnie wybranego z atlasu świata. Nie, nie można tu wybrać obozowiska nomadów na Saharze i walczyć konnicą. Niestety. Ale można sobie wybrać np. Rio de Janeiro, Londyn czy New Delhi. I tak wybór jest umowny, bo nie będziemy toczyć potyczek w muzeach, ani obiektach klasy „0". Raczej w szczerym polu. Widać tu wyraźnie dbałość o historię, która jest w końcu największym bogactwem narodów. Mimo to jest to niewątpliwie atrakcyjne. Poza tym walczymy sobie także w laboratoriach (tym razem walczymy w przenośni), gdzie toczy się wyścig zbrojeń. Wynajdujemy tu nowe rodzaje broni, pojazdów, fabryk (?). I potem rzucamy je w wir wojenny. Ale to wszystko, to i tak małe piwo (podwójnego scotcha z lodem proszę!) w porównaniu z tym, co siedzi wewnątrz programiku. A jest to... najprawdziwsza sztuczna inteligencja, rodem z Birmingham. I nie jest to farbowana na czarno blondynka. Nasz PC-cik przy tym programiku, naprawdę ożywa i choć nie można z nim jeszcze pogadać o sztuce, to jest już nieźle.

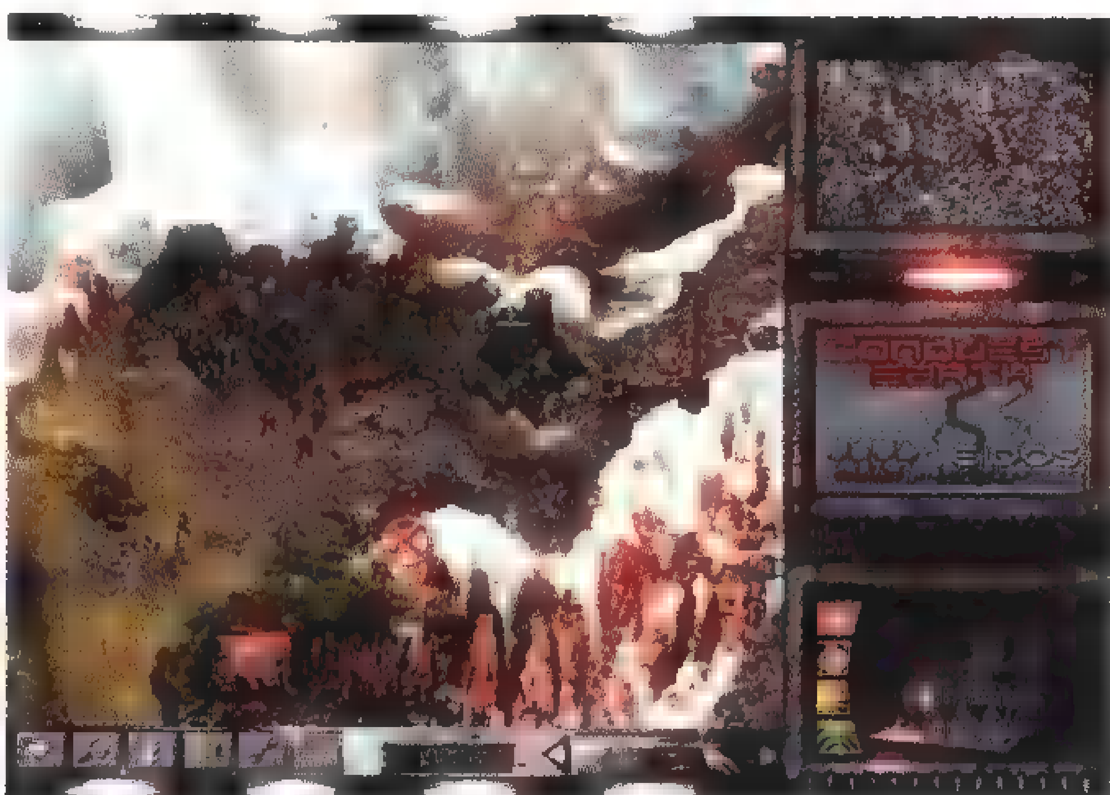




Trudno, dość już go opykać, bo cały czas analizuje sytuację, zmienia w razie konieczności taktykę, a nawet, uwaga, potrafi skubany zastawiać pułapki! To już coś. Dzięki temu mamy do czynienia z naprawdę emocjonującą rozgrywką. No i wreszcie, bo coś ostatnio namnożyło nam się przypadków wylądowania w Domu Bez Klamek, ludzi którzy za łatwo wgrywali w grach spod znaku „C&C", co na początku ich cieszyło, potem denerwowało, a na końcu zaczynali w tym wszystkim węszyć podstęp i aferę o skali międzynarodowej o niewiadomym bliżej źródle pochodzenia. A tak proszę bardzo: PC-ciak nie da się tak łatwo wykosić i nawet da nam (graczom) popalić.

Kolejną atrakcją jest tu możliwość gry w sieci do 8 osób, można pobawić się przeciw sobie, albo zająć wspólne stanowisko i starać się przekonać do niego innych za pomocą broni palnej, jądrowej, atomowej i innej. Można też połączyć i zabawić się za pomocą kabelka i wtedy zabawa też jest przednia.

Ciekawie rozwiązano w programiku kwestię czasu, który jest tu dość ruchomy. W zależności od naszego widzimisię może on wahać się między 1 sekunda czasu rzeczywistego to 1 sekunda gry, do 1 sekunda czasu rzeczywistego to 24 godziny gry. Jest to fajne, ale trzeba tu bardzo uważać, bo można łatwo stracić kolejne miasta, gdyż nie zdążymy nawet podjąć interwencji. Oczywiście mamy tu do czynienia z grą typu real time, bo granie na tury, trochę już jest nie na czasie.



Koniec końców jest to programik naprawdę wart polecenia i w sumie głupio byłoby go przegapić, gdyż jesteśmy, jak sądzę, świadkami narodzin kolejnej legendy i być może pretendenta do tytułu strategii roku. Naprawdę rzadko zdarza się być świadomym historycznych momentów. A tu proszę. A już się zaczynałem trochę obawiać, bo ostatnio wypuszczane strategie uważam za dobre, co nie znaczy, że są zawodowe. Ta zaś naprawdę mnie zaintrygowała, bo teraz już wiem, że hasło 2 w 1 nie dotyczy sektora Fast Moving Consumer Goods (no proszki, pasty do zębów i takie tam), ale I znalazło zastosowanie w naszym kochanym przemyśle komputerowym. To dobrze, bo pozwala zaoszczędzić pieniądze i nogi, bo nie trzeba dwa razy latać do sklepiku z programami na rogu ulicy. Tak na marginesie myślę sobie, czy oni podczas kręcenia ujęć w tych kostiumach, z rozerwanymi od strzałów gardzielami, wychodzili tak dla jaj wieczorkiem na miasto, żeby np. wyskoczyć znienacka na wracającą po imprezce do domu parkę? Mogło być trochę śmiechu. I tu muszę wspomnieć, animacje które pojawiają się na mniejszych ekranikach, często nie wskazane są dla osób mniej odpornych na okrucieństwo (po „Doomie", „Quake'u" ostały jeszcze takie?), takie jak choćby wspomniany już obrazek, kiedy pocisk obcego rozrywa ziemskiemu żołnierzowi krtań. Ale ten, kto decyduje się na gry paramilitarne, musi być na coś takiego przygotowany.

Muszę już kończyć, ponieważ jakaś dziwna łapa wychyla się z monitora. Wojna światów już się zaczęła...

Tycjan „Slaughter" Bielecki

Grafika 95% Grywalność 92%
Oryginalność 95% Dźwięk 85%

Chcieliście starcia z kosmitami, no to je macie

WERDYKT 92%

Capitalism Plus

W życiu fana gier nadchodzi taki dzień, w którym przestaje go bawić strzelanie do wszystkiego co rusza się na ekranie monitora. Znajomi przestają mu mówić „ależ Ty chłopie wyrosłeś!" i zaczynają zwracać się do niego „proszę Pana". Oznacza to zwykle, że przyszła pora, aby uchylić drzwi i zajrzeć do świata dorosłych. Strategiczna gra komputerowa „Capitalism Plus" z pewnością pomoże mu poznać i zrozumieć jego problemy...

Kiedy zainstalujemy i uruchomimy na naszym komputerze wydaną niedawno przez Interactiv Magic grę strategiczną „Capitalism Plus", okaże się, że przedstawiony tam świat dorosłych jest nie mniej fascynujący niż znane Ci dotychczas światy UFO-ludów z Andromedy, czy też Ciemna Strona Mocy z gwiezdnej Sagi. Ale nie na wiele przyda Ci się w tej grze biegłość w strzelaniu ze sprzężonych laserów do nadlatujących TIE Fighterów czy rzucanie czarodziejskich zaklęć na ziejące ogniem smoki. Po chwili jednak zorientujesz się, że w realistycznym świecie gry „Capitalism Plus" rządzą podobne reguły taktyki i prawa strategii, bliskie tym, które poznałeś w grze „Civilisation" czy nawet we „Frontierze". W ekonomicznej strategii „Capitalism Plus" rządzą bowiem prawa logiki, efektywnej gospodarki i chłodnej kalkulacji. Prawa równie twarde, co walka toczona z orkami. A rzucanie czarów zastąpią Ci bez reszty działania specjalistów od reklamy i marketingu. To także czarodzieje – tyle że na swój sposób! Może niektórzy z Was zaczynają się już niepokoić! Przecież w ostatnich dwóch zdaniach jest tyle nowych i obcych pojęć! Ale bez paniki – „don't worry, be happy"! Podejmijmy wyzwanie gry „Capitalism Plus" i... Załóżmy własne przedsiębiorstwo – swój własny biznes! „Capitalism Plus" nosi podtytuł „gra strategiczna o pieniądzu, sile i bogactwie". To mówi wiele, ale nie wszystko! Ta gra jest także znakomicie pomyślanym, graficznie pięknie wydanym i świetnie objaśnionym symulatorem zakładania, prowadzenia i rozwijania nowoczesnego przedsiębiorstwa kapitalistycznego. Tworzysz swój biznes od podstaw. Nie licz jednak w tej grze na ułatwienia i uproszczenia, czyli na tzw. „skróty". „Capitalism Plus" modeluje i stawia do Twojej dyspozycji prawdziwy rejon gospodarczy – obszar działania taki, jak w życiu. Jest tu rynek zaopatrzenia, rynek zbytu, jest, niestety, także drapieżna konkurencja. Ona czeka tylko na okazję, aby

INFO

Wydawca:	**Interactive Magic**
Producent:	**Interactiva Magic**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**140.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**386DX**
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

dobrać się Twojemu młodziutkiemu przedsiębiorstwu do skóry! Konkurencja to niby oczywiste pojęcie, ale zaraz za chwilę pojawią się kolejne określenia, nieco trudniejsze. Aby założyć przedsiębiorstwo, trzeba posiadać własny kapitał założycielski. Można również – i zwykle trzeba – zgromadzić kapitał akcyjny poprzez wydanie i emisję akcji. Wtedy będziemy mieli środki na inwestycje, czyli pieniążki na zakup obiektu-lokalu, jego wyposażenie, potrzebne do działalności maszyny, urządzenia i narzędzia. Trzeba będzie mieć również pieniądze na płace dla pracowników, których zatrudnimy. A jeszcze trzeba będzie kupić surowce, półprodukty lub gotowe wyroby, to wszystko w zależności od działalności, jaką zamierzamy prowadzić. Gra „Capitalism Plus" oferuje nam rozmaite możliwości w tej dziedzinie. Możemy prowadzić farmę rolną, hodowlaną, przedsiębiorstwo wydobywcze minerałów (kopalnię) i ich przetwórnie (np. hutę, wieże wiertniczą). Możemy zdecydować się na założenie tartaku, sklepu spożywczego lub sklepu z komputerami. Kiedy już podejmiecie decyzję o rodzaju własnego biznesu, trzeba będzie wybrać dla niego korzystną lokalizację. Termin ten oznacza miejsce, gdzie będziemy mieli zapewnione dobre zaopatrzenie w potrzebne nam surowce i towary oraz gdzie będziemy mogli własne towary równie masowo i korzystnie sprzedawać! Z tego wynika, że trzeba będzie przygotować własny biznesplan! Jeśli będzie on dobry, to przedsiębiorstwo nasze będzie dobrze funkcjonować i przyniesie spodziewane zyski, obroni się przed konkurencją. Ale zaraz potem program zapyta nas o tych, którzy będą te zadania wykonywali. Trzeba będzie wyszukać i zatrudnić odpowiednich pracowników. Możliwie najlepszych! Zaraz potem trzeba będzie pomyśleć o odpowiedniej reklamie naszego biznesu i o marketingu w nim. Marketing jest wiedzą o sztuce dobrego sprzedawania, o ulokowaniu się na rynku.

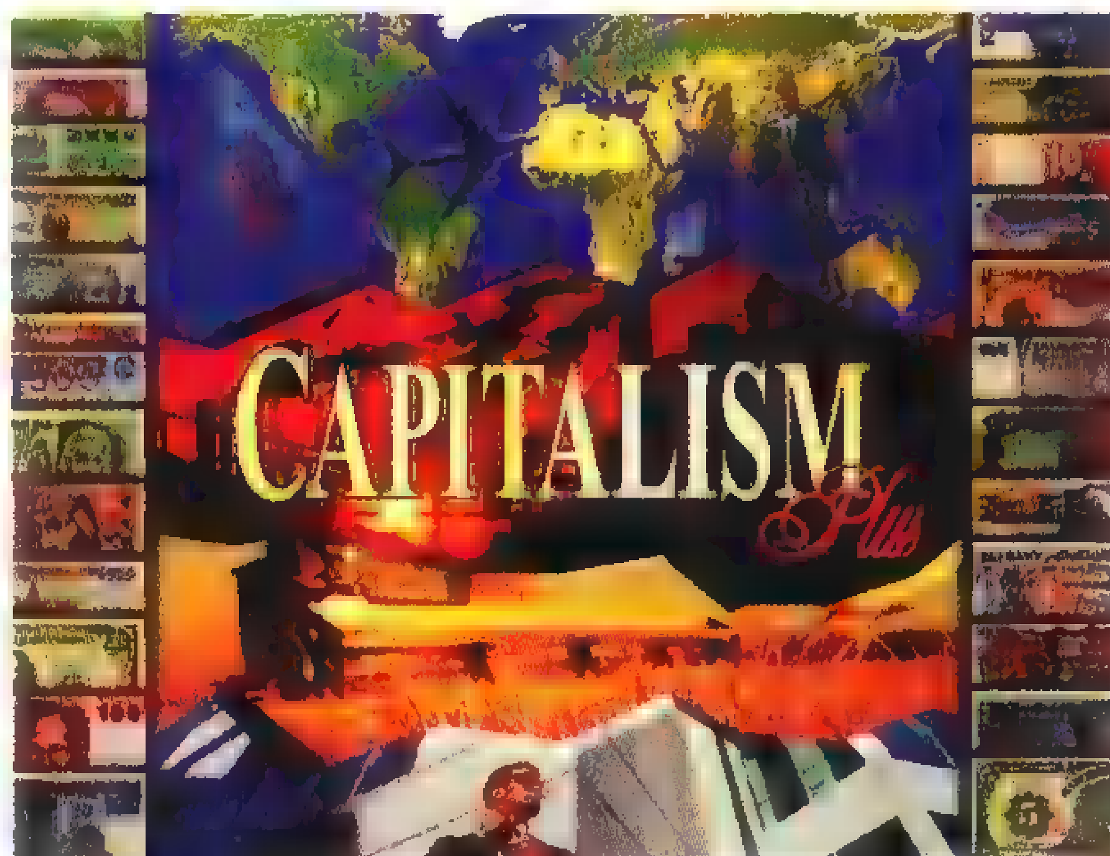
Tym światem rządzi pieniądz!

Oczywiście to jeszcze nie wszystko! Przekonasz się o tym już w momencie decyzji o założeniu w grze własnego przedsiębiorstwa. Trzeba będzie jeszcze poznać najważniejsze reguły finansów i podstawy polityki kredytowej, nauczyć się współpracy z bankami, popróbować gry na giełdzie. Trzeba będzie nauczyć się omijać pułapki kapitału akcyjnego. Jeśli tego nie docenisz – natychmiast wykupią Cię i połkną Twój biznes inni! Wszystko to przebiega nie „na niby", ale naprawdę. Ta symulacja przebiega w warunkach rzeczywistości. Już po kilku turach gry zorientujesz się, co przynosi zyski, a co straty, kiedy warto brać kredyty i jak trzeba je spłacać. Jak należy sporządzać oferty i co to jest dywidenda. Jaką prowadzić politykę cenową wobec konkurencji i jaką politykę płacową w stosunku do personelu. Zrozumiesz, co to jest gra popytu i podaży. I to wszystko w atrakcyjnej formie graficznej zaoferuje Wam gra „Capitalism Plus". Z tury na turę będziesz czuł się w tej grze pewniej. Zaczniesz rozumieć całą masę rzeczy, o których dotychczas nie miałeś pojęcia! Ta gra ma prosty i skuteczny interfejs obsługi. Nie lękaj się w niej języka angielskiego! Jest on mówiony bardzo wyraźnie, z nieskazitelną dykcją. Każde wypowiedziane zdanie może być poparte identycznym tekstem pisanym. Twórcy gry uwzględnili, aby słownictwo komentarza było bardzo zrozumiałe dla cudzoziemców. Ponadto polski dystrybutor – Firma Marksoft – zapewnił przetłumaczenie obszernej i przejrzystej instrukcji do gry, na język polski.

Dla kogo jest ta gra?

Odpowiedź jest krótka i jasna – jest grą dla wszystkich, którzy pragną i już potrafią zrozumieć elementarne prawa rządzące biznesem. Szczególnie polecam ją tym, którzy widzą swą przyszłość w prowadzeniu własnego biznesu lub zamierzają pracować w biznesie cudzym. Wszystkim kandydatom do średnich i wyższych szkół ekonomicznych i handlowych. Nie zawadzi ona tym, którzy już nawet taki własny, niewielki biznes posiadają. Przyda się ona także i ludziom starszym, którzy nie potrafią się połapać w naszym nowym, wspaniałym i dość drapieżnym świecie! ***Reset***

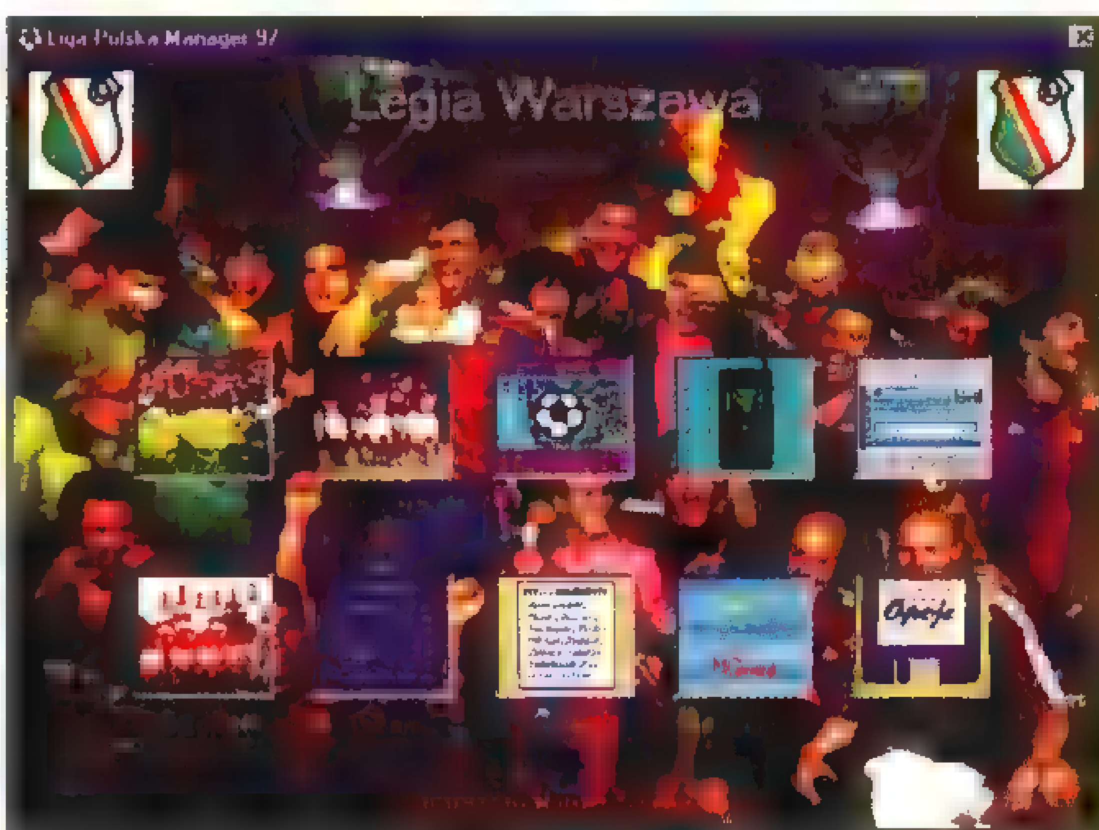




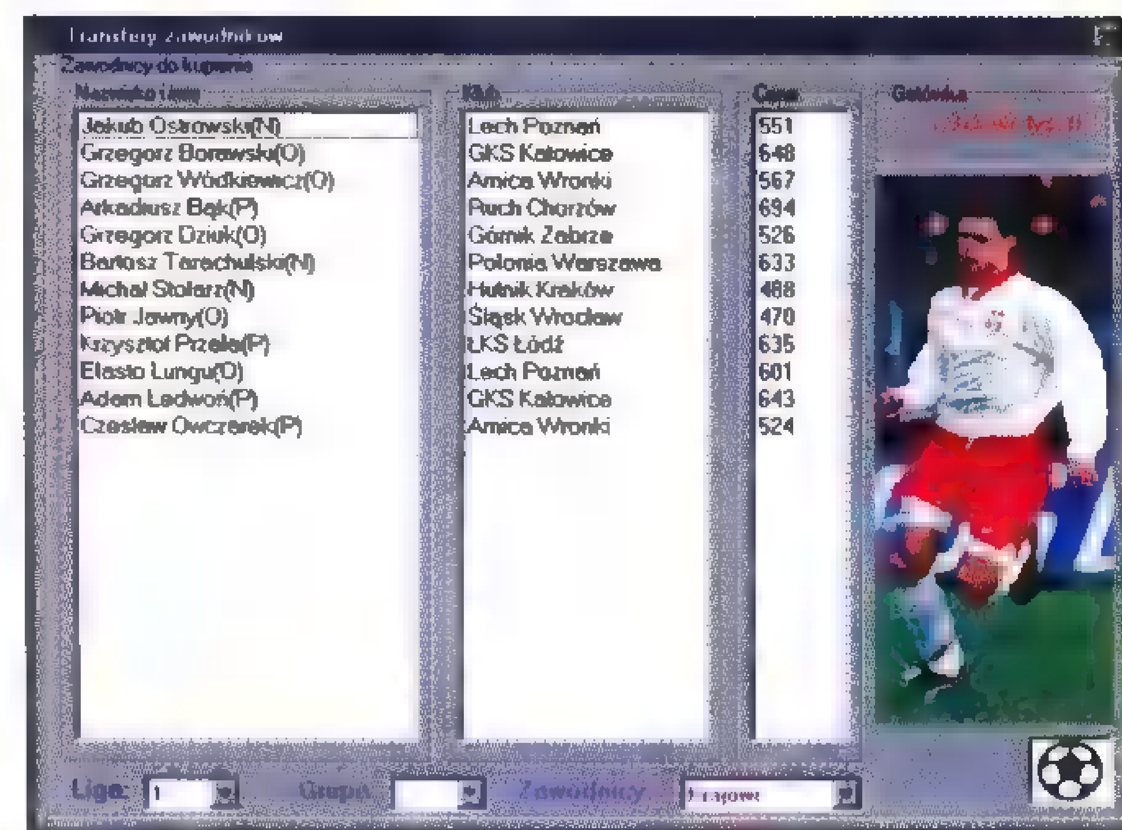
Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 90%

Wartościowa ekonomiczna gra strategiczna i symulator prowadzenia nowoczesnego biznesu.

WERDYKT 88%







Liga Polska Manager 97

Ostatnimi czasy nasz futbol nie ma zbyt wysokich notowań na świecie (około sześćdziesiąte miejsce w klasyfikacji FIFA), więc każdy prawdziwy fan szuka ukojenia. Niektórzy z Was pomyślą sobie, że jest to alkohol, a może, co gorsza, „prochy". Nic z tych rzeczy.

Prawdziwy koneser sportu uruchamia swoją maszynę i stara się dowalić Anglikom, Włochom czy Brazylijczykom, grając w przeróżnego rodzaju symulatory i menedżery piłki nożnej. A jak to nie pomaga, to zwołuje paru kumpli i ugania się za gałką na świeżym powietrzu, dając odpocząć przez chwilę swojemu zmęczonemu mózgowi i przekrwionym oczom.

Dostając gierkę „Liga Polska Manager 97" i obejrzawszy pudełko oraz instrukcję obsługi pomyślałem sobie „Polacy nie gęsi ...". Jednak gdy ją uruchomiłem i pograłem przez chwilkę, uświadomiłem sobie, że jej odpalenie było nieporozumieniem, błędem (niepotrzebne skreślić). Ponieważ jednak jestem maniakiem tego rodzaju gier (za dowód podam fakt, że gram w „Championship Manager 2" czterema zespołami naraz i to już 20 sezon – mam naocznych świadków, których zeznań nie opłacałem i nie groziłem wywiezieniem do lasu). Kto widział „CM2", wie ile czasu należy spędzić, żeby rozegrać chociaż jeden sezon jedną drużyną. Kto nie wie, niech się przygotuje: około 12 godzin, przy dobrym układzie wiatrów). Koniec marudzenia, pora na konkrety. Kiedy wreszcie się przemogłem i nie widząc tych wielu niedociągnięć (ale głupota, oszukiwać sam siebie), jakie ta gra niewątpliwie ma, postanowiłem zostać menedżerem trzecioligowego klubu. Cel mógł być jeden – dublet, czyli mistrzostwo i zdobycie Pucharu Polski. Poziom trudności też mógł być tylko jeden: dla twardzieli, czyli najwyższy. Na początku z kasą było trochę krucho, więc zdecydowałem się wziąć kredyt. Znakiem zapytania była tylko nazwa banku i w tym miejscu programiści mnie zaskoczyli, oczywiście pozytywnie. Do tej pory nie zdarzało się, aby można było sobie wybrać nazwę banku, zawsze bank to był bank i kropka. Po przejrzeniu dostępnej listy zdecydowałem się na Pekao SA. Po początkowym zorganizowaniu klubu: ustaleniu intensywności treningów, wyboru taktyki i szeregu mniejszych dupereli, rozpocząłem rozgrywkę. Na początku było ciężko, ale po odkryciu paru dalszych drobnych niedociągnięć w programie, zacząłem rozwalać ekipę za ekipą i w cuglach zdobyłem mistrza Polski. Ostro zagrzany możliwością udziału w Lidze Mistrzów, kupiłem paru świetnych graczy (W. Kowalczyk, P. Kluivert, A. Moller) i po tym, co zobaczyłem dalej, wywaliłem z barana w ścianę. Oto moi drodzy Czytelnicy, trzymajcie się teraz mocno, autorzy gry nie przewidzieli możliwości udziału w jakichkolwiek rozgrywkach europejskich pucharów!!! Nieźle, ale ja dalej grałem twardziela (co prawda z bandażem na głowie) i rozegrałem kolejny sezon rozgrywek. Zapewne wielu z Szanownych Czytelników zorientowało się, że „LPM 97" jest nową, przeznaczoną pod Windows wersją innego menedżera wydanego przez Marksoft, „Liga Polska Manager 95". Stara wersja cieszyła się podobno wielkim wzięciem i, pomimo swoich niedociągnięć, była niewątpliwie ciekawą propozycją. W „LPM 97", poza zmianą systemu operacyjnego pod jakim działa, tak naprawdę nie zauważyłem w stosunku do poprzedniczki jakichś wielkich zmian, za które można by było programistów pochwalić. „LPM 97" zajmuje trzy dyskietki i siłą rzeczy nie może się także rewelacyjnie prezentować zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej.

Niezręcznie jest mi się wypowiadać na ten temat (bo trudno przekreślać czyjąś ciężko wykonaną pracę), ale uważam, że pod względem grafiki i dźwięku, to autorzy programu naprawdę przegięli. Jeżeli gra nie będzie się cieszyć dużym powodzeniem, to mogą mieć pretensję tylko do siebie, a nie winić cyklistów i dziennikarzy.

Michał

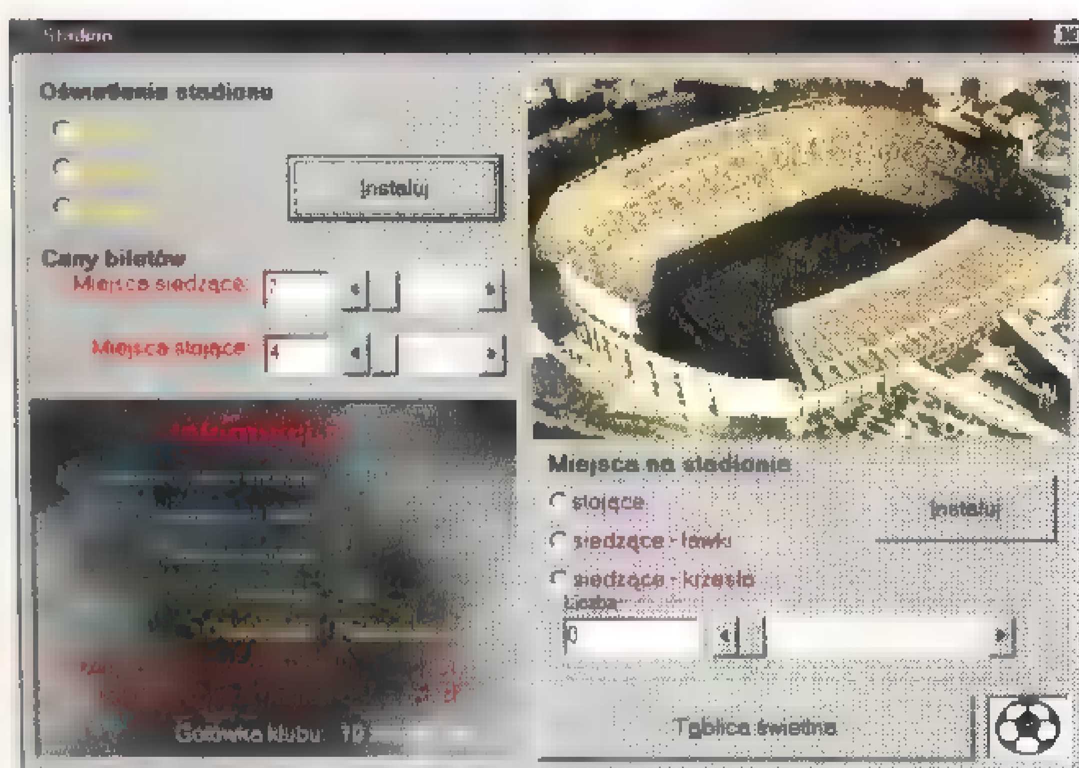
INFO

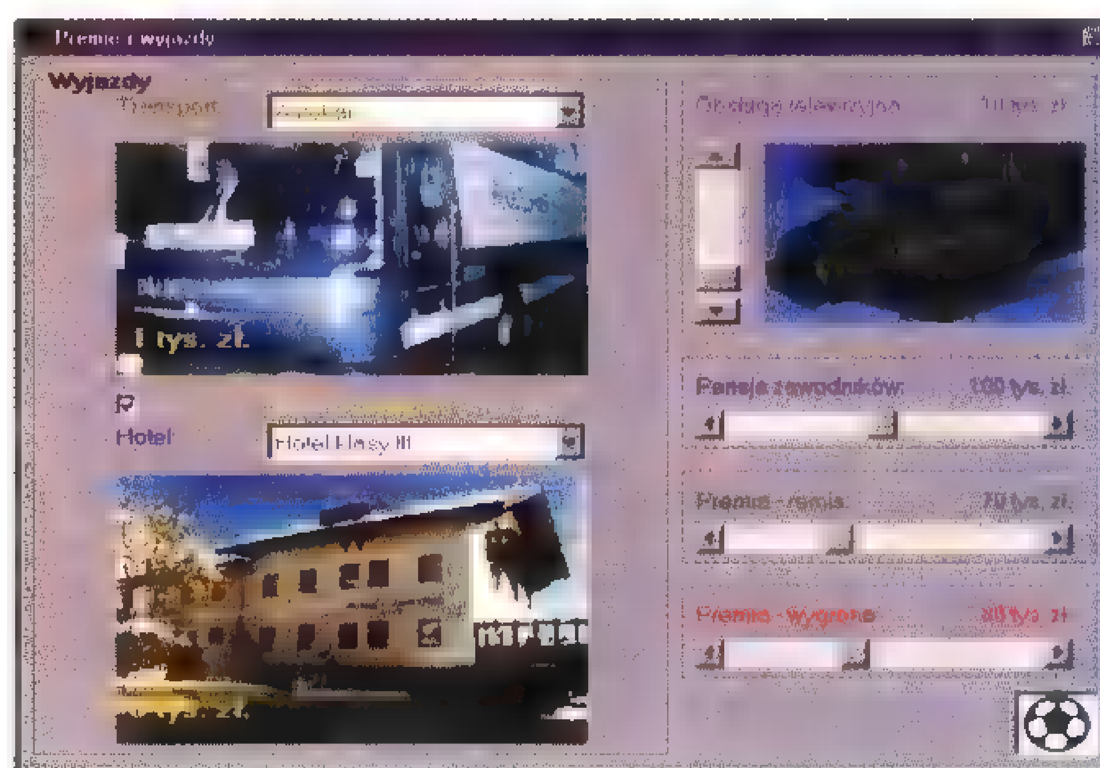
Wydawca:	**Marksoft**
Producent:	**Marksoft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**49.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX SVGA, 4MB RAM, Windows**

Grafika 50% Grywalność 50%
Oryginalność 20% Dźwięk 15%

Jeżeli lubisz tego rodzaju gry, możesz zaryzykować (na własną odpowiedzialność), ale nie oczekuj zbyt wiele.

WERDYKT 35%





MegaSixPak

Jeśli spytają Cię, jaki prezent chciałbyś otrzymać na zakończenie roku szkolnego lub na imieniny, albo zamierzasz niewielkim kosztem wzbogacić swoją kolekcję gier o kilka interesujących pozycji – zastanów się nad zestawem MEGASIXPAK.

Receptura na tworzenie dobrze sprzedającego się zestawu gier komputerowych nie jest zbyt skomplikowana. Wydawca sięga po kilka niezbyt dawnych bestsellerów, stara się, aby reprezentowały one najpopularniejsze rodzaje gier, opracowuje do nich skrócone instrukcje i ustala atrakcyjnie niską cenę takiego zestawu. Za cenę jednej gry zwykle można nabyć pięć do sześciu srebrzystych krążków. Oczywiście byłoby naiwnością oczekiwać, że wszystkie z nich będą się mieściły w pierwszej dziesiątce aktualnej listy przebojów! Jednak często zdarza się, że możemy w takim zestawie natrafić na kilka zupełnie przyzwoitych pozycji, zapewniających miłe spędzenie niejednego wieczoru. Z taką właśnie ofertą wystąpiła ostatnio MegaMedia Corporation, wydając zestaw gier zatytułowany „Megasixpak". Już sama nazwa wskazuje, że w barwnym pudełku znajduje się sześć różnych gier, zapisanych na sześciu kompaktowych dyskach. Wybór gier do zestawu można uznać za udany – gdyż zawiera on „dla każdego – coś miłego". W większości tytułów są to dość znane i dobrze ocenione pozycje. Zakładam jednak, że nie wszyscy Czytelnicy muszą je bliżej znać. Dla nich właśnie podaję krótkie charakterystyki sześciu gier, składających się na ten zestaw:

„Terra Nova – Strike Force Centauri" – wydana w 1996 roku przez Looking Glass. Zostajesz wysłany kosmolotem na podbój czterech pozaziemskich światów. Dysponujesz oddziałem doborowych komandosów i super-czołgiem. Poruszasz się po wspaniale renderowanym 3D krajobrazie, zróżnicowanym rzeźbą terenu i warunkami klimatycznymi.



INFO

Wydawca:	**MegaMedia Corp.**
Producent:	**MegaMedia Corp.**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**205,00**
Dystrybucja:	**Master**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

„Fantasy General" – to gra strategiczna, wydana w 1996 roku, jako kolejna ze słynnej już „generalskiej serii". Tym razem zostaniemy przeniesieni do niezwykłego świata fantasy. Walczymy z Shadowlordem na pięciu kontynentach, mogąc wcielać się w postać jednego z czterech generałów. Mamy do wyboru aż 150 rodzajów baśniowych jednostek wojskowych. Grafika cieszy oko, a łatwy interfejs sterowania grą oparty jest na siatce heksagonalnej i systemie tur.

„Actua Soccer" – wydana w 1995 roku przez Gremlin Interactive Limited święciła ongiś triumfy, jako symulator meczy piłki nożnej. Środowiskiem gry jest system True 3D, który nadaje grze znakomitą trójwymiarowość i możliwość obserwowania rozgrywki z nieskończonej ilości punktów zainstalowania kamery. Sposób animacji zawodników przyprawia o zawrót głowy.

„Comanche" – wydany w roku 1993 przez NovaLogic Inc. symulator walki śmigłowca bojowego RAH 66 Comanche. Gra zdobyła wiele nagród, w tym nagrodę „Najlepszy Symulator Lotu". Do wyboru 100 misji w 10 kampaniach. Przemieszczasz się dowolnie w znakomitym (jak na tamte czasy) krajobrazie 3D. Wielokanałowy cyfrowy dźwięk.

„Chaos Overlord" – wydana w 1996 roku przez New Computing/The 3DO Company. W grze występujesz jako Chaos Overlord – przywódca gangów kryminalistów w wielkiej amerykańskiej metropolii. Będziesz gnębił biznesmenów, przekupywał urzędników i eliminował gangsterską konkurencję. Gra oferuje nieograniczone możliwości odtwarzania walk.

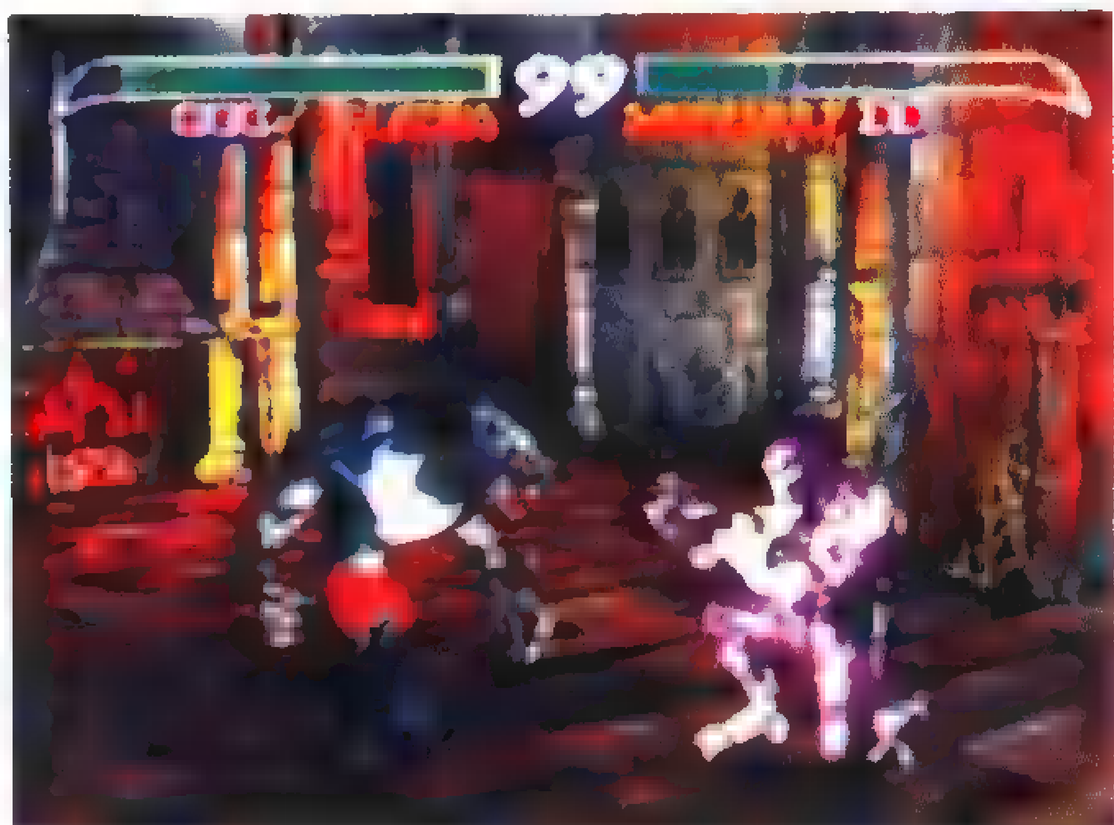
„Magic Carpet 2" – wydana przez Bullfrog Productions Ltd./Electronic Arts. O tej grze zapewne słyszeli wszyscy! W świecie „Magic Carpet" zapanował wreszcie spokój, lecz trwał on bardzo krótko. Gdy tylko zapadają ciemności, zło uaktywnia się ponownie. Ruszasz do walki z Panem Demonów. Masz do dyspozycji 11 nowych potworów i 11 nowych zaklęć.

Słabą stroną zestawu jest szczupła objętościowo instrukcja, w większości poświęcona procedurom instalacyjnym gier. Niektóre z gier nie mają nawet podanej legendy. Od czego jednak archiwalne numery „Gier Komputerowych"! Wystarczy zajrzeć do nich i po kłopocie!

Reset

To udany zestaw sześciu gier wydanych w latach 1993–1996, reprezentujący dawne bestsellery w dziedzinie strategii, gry akcji oraz symulatorów bojowego helikoptera i piłki nożnej.

WERDYKT **83%**





Killer Instinct Gold

Nintendo64 weszło jak burza na rynek gier komputerowych. Sławy tej konsoli przysporzyły tytuły takie, jak: „Super Mario64", „Turok: Dinosaur Hunter" oraz „Shadow of the Empire". Jednak mit musiał kiedyś polec. Na N64 mogą również wychodzić słabe gry, czego doskonałym przykładem jest „Killer Instinct Gold".

Gra jest konwersją z automatu, który królował kilka lat temu. Jednak autorzy niestety nie usprawnili gry w znaczącym stopniu. Nawet przy moich najszczerszych chęciach nie mogłem odpędzić kiepskiego wrażenia, jakie wywarł na mnie ten program. Po wsadzeniu kartridża w slot, zaatakowało mnie niezbyt zachęcające logo oraz dosyć kiepsko przesamplowana muzyka. Zaniepokojony wybrałem jednego z dziesięciu fighterów i rozpocząłem jatkę. Uhm! Co jest grane. W pierwszej chwili pomyślałem, że jest to jakiś dodatkowy bonus, a nie właściwa gra. Niestety, myliłem się. Co prawda postacie wojowników są całkiem duże, co dodaje im estetyki, jednak są bardzo niewyraźnie narysowane. To pierwszy minus. Potem okazało się, że gra jest dwuwymiarowa i z założenia miała być utrzymana w konwencji „Street Fightera". Osobiście nie mam nic przeciwko tego typu mordobiciom, ale pod warunkiem że są one wykonane przynajmniej na poziomie „Street Fighter Alpha". Niestety, „Killer Instinct Gold" wizualnie absolutnie nie zaspokaja apetytów użytkowników, rozpieszczonych poprzednimi produkcjami Nintendo64. Owszem, gra wykorzystuje większość możliwości sprzętowych konsoli. Tła (jest ich sporo) są wygładzone, a piksele nie drażnią oczu, mimo że gra pracuje w niskiej rozdzielczości. Ale to, co mnie najbardziej dobiło, to animacja postaci. Zastanawiam się, czy jest to zamierzony efekt developerów. Żeby nie być gołosłownym, podam przykład: wraz z Diabłem wyliczyliśmy, że na obracającą się w powietrzu postać przeznaczono zaledwie ok. sześciu klatek. Sami przyznajcie, że to niewiele. Na domiar złego „KIG" jest bijatyką dwuwymiarową, a postacie są zwykłymi płaskimi bitmapami. Toteż taki „Tekken" czy „Virtua Fighter" prezentują się o wiele lepiej.

INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Rareware
Data wydania:	Już jest
Cena:	269.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



A co z warstwą dźwiękową? Ogólnie jest w porządku, choć również mam pewne zastrzeżenia. Uważam, że muzyka jest przesamplowana ze zbyt niską częstotliwością. Natomiast same muzyczki są bardzo fajne i łatwo wpadają w ucho. Czyli oprawa audio jest OK. „KIG" jest grą, która pokazuje swe uroki dopiero po kilku godzinach grania. Jak się okazuje są pewne rzeczy, na które warto zwrócić uwagę. Bardzo fajnie rozwiązano sprawę treningu. Combosów i specjali uczy nas mistrz, objaśniając odpowiednie kombinacje, a my je wypróbowujemy na kukle. To trzeba zaliczyć autorom na plus. Warto też zaznaczyć, że większość teł jest interaktywna. W górę wylatują beczki czy też można przebić się przez zamkowy mur. Jeśli starczy Ci cierpliwości, to już po godzinie grania nabierzesz wprawy i zaczniesz tłuc kolesi. Stosunkowo szybko będziesz potrafił wyprowadzać 21-ciosowe combosy. Niestety, zabierają one przeciwnikowi zaledwie trzydzieści procent energii. Ciosów specjalnych też jest niemało i są one dosyć efektowne. Orchid potrafi przypiec fireballem, a Glacius może Ci w każdej chwili założyć upper-cuta – z tym, że jego pięść zakończona będzie wielkim kolcem. Koniec końców mam bardzo mieszane uczucia w stosunku do „Killer Instinct". Może dlatego, że nie musiałem wydać kasy na tę grę. Werdykt jest taki: jeśli grałeś już we wszystkie gry na Nintendo64, a do tego masz jeszcze ciśnienie na mordobicie, to idź do sklepu i wyłóż pieniążki. W każdym innym przypadku zagraj jeszcze raz w „Mario", na pewno wyjdzie Ci to na zdrowie. **Kuba**

Dziękujemy firmie COMAT za udostępnienie gry.

Grafika 69% Grywalność 65%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Cóż, gry na N64 są drogie, toteż ja nie polecam tej produkcji. Ale na pewno są tacy, którym się ona spodoba.

WERDYKT 65%







Area 51

Czy kojarzycie pewien automat z grą „Area51"? Jeśli tak, to na pewno pamiętacie, że było warto na niego wydać parę złociszy. Fajna strzelanka, w stylu „Virtua Copa", podobała się wielu odwiedzającym salony gier. Teraz dokonano jej konwersji na PlayStation i Saturna, mając nadzieję na zarobienie trochę szmalu.

PSX jak na razie bardzo potrzebuje tego typu gierek, bo po prostu ich nie ma. Jednak Saturn posiada dwie części „VC", które jak na razie są niedoścignionymi wzorami dla twórców pistoletowych strzelanek. Cóż, programistów z Midway czeka bardzo trudne zadanie zaskarbienia sobie serc posiadaczy konsol Segi. Proponuję jednak zacząć od początku, czyli od fabuły.

Hmm, jest ona co najmniej nie skomplikowana i sztampowa. Pokrótce przedstawia się ona tak: Ty jako jeden z członków oddziału specjalnego, musisz dokonać oczyszczenia obszaru nazwanego Area51. Oczyszczenia z czego? – zapytacie. Oczywiście, że nie ze śmieci tylko z obcych i zombiaków. I to by było tyle tytułem wstępu. Dalej to już sama strzelanina. Po odpaleniu gry rzuciła mi się w oczy pewna rzecz, mianowicie to, że całe środowisko widoczne na ekranie nie jest generowane w czasie rzeczywistym, a jest prerenderowane i tym samym na bieżąco doczytywane z kompaktu. Dzięki takiemu zabiegowi mamy doskonałej jakości grafikę (hi-res, hi-color), która spodoba się wielu z Was. Wizualnie produkt GT Interactive stoi na wysokim poziomie. Jednak nie ma róży bez kolców. Przede wszystkim daje się we znaki powolność czytnika CD w naszych konsolach. Dlatego animacja nie jest najpłynniejsza (podejrzewam, że jest to zaledwie 14-15 fps). Prawdopodobnie nie będzie to przeszkadzać mniej wybrednym graczom. Jednak wydaje mi się, że taka oprawa wizualna nie jest odpowiednia dla tego typu gier. Chyba wynikiem tego jest zbyt wolna akcja. W takim „Virtua Copie" wszystko dzieje się błyskawicznie, a w „A51" tempo jest, rzekłbym, troszkę anemiczne. Lepiej prezentuje się pod tym względem nawet drugi epizod „Die Hard Trilogy". Tam przeciwnicy biegają, kryją się, jęczą i krzyczą. A w produkcie GT Interactive Twoi wrogowie wychylają się zza skrzynek, ewentualnie zza drzwi i walą do Ciebie z karabinu – to wszystko na co ich stać.

Są strasznie niemrawi i widać, że repertuar ich zachowań jest naprawdę ubogi. Niestety, ale w tego typu programach dynamika i szybkość akcji są najważniejsze. Twoi przeciwnicy muszą być naprawdę groźni, a nie jak w „Area51", którą możesz ukończyć w dwadzieścia minut. Tak, gra nie jest trudna, choć na poziomie hard chwilę się z nią pomęczycie. OK. Tak

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Midway
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

się przedstawia warstwa wizualna. Teraz słów parę o dźwięku. Muzyczki, które przygrywają nam podczas zabawy, są bardzo fajne. Same efekty specjalne byłyby też w porządku, gdyby nie jeden mały zgrzyt. Odgłosy wystrzałów z naszej giwery są niezłe, tylko szkoda że nie wiem, jaki odgłos wydaje broń przeciwnika. Tak! Wrogowie są po prostu niemi, a ich broń jest bezgłośna. Oj! To może się nie podobać. Na pewno nasuwa się Wam pytanie, czy ta gra jest ciekawa? Otóż, „A51" jest produktem, który dla fanatyków tego gatunku jest wart uwagi. Za przemawia bardzo estetyczna grafika oraz możliwość pobawienia się z kumplem (na dwa pady lub pistolety). Jednak od razu zaznaczam, że bez pistoletu będzie trudno. Autorzy informują nas, że gierka współpracuje z Predatorem, a w przypadku PlayStation jeszcze z myszką. Właściciele standardowych padów będą mieli nie lada kłopot, choć grać się oczywiście da. „Area51" bez wątpienia posiada najbardziej estetyczną grafikę spośród wszystkich programów tego typu. Jednak jeśli chodzi o grywalność, to niestety „Virtua Cop" nadal pozostaje mistrzem. Jeśli możesz pożyczyć „A51" od kumpla, to śmiało weź ją. Prawdopodobnie spędzisz przy niej kilka miłych wieczorów. Natomiast jeśli chcesz ją kupić, wtedy najpierw poproś sprzedawcę o prezentację. Jeśli to, co zobaczysz, spodoba Ci się, to znaczy, że masz zajęcie na kilka dni. ***Kuba***



Grafika 89% **Grywalność 75%**
Oryginalność 60% **Dźwięk 59%**

Area51 jest niewątpliwie grą, na którą należy zwrócić uwagę. Jeśli lubisz gry w stylu „Virtua Copa", to ten produkt jest dla Ciebie.

WERDYKT **74%**







Excalibur 2555AD

Niedawno odpaliłem kompakt z pewną grą i moje pierwsze wrażenia można streścić w jednym zdaniu. Trójwymiarowe środowisko, panienka w roli głównej oraz ruchoma kamera umieszczona za plecami bohaterki, czy my tego czasem gdzieś nie przerabialiśmy!?

Na pierwszy rzut oka podobieństwo do „Tomb Raidera" było uderzające. Jak się później okazało, były to tylko złudzenia. Autorzy „Excalibura", będąc świadomi, że ich gra przypomina hit Eidosu, szybko zaczęli się tłumaczyć. Mówili, że ich produkt zaczął powstawać na długo wcześniej niż wspomniany już „TR". Nie zmienia to faktu, że „Excalibur 2555AD" jest naprawdę doskonałą grą. Ale zacznijmy od początku, czyli od introdukcji. Historia dołączona do kompaktu jest dosyć ciekawa. Mianowicie pewnym panom w przyszłości zachciało się zmienić bieg historii i w tym właśnie celu wysłano grupę agentów na dwór króla Artura. Celem teamu było wykradzenie sławnego miecza. Chłopaki wzięli sobie to zadanie niezwykle do serca, toteż wkrótce było widać efekty. Magiczna broń zniknęła! W odpowiedzi wściekły czarownik Merlin wysłał swą uczennicę Beth na karkołomną misję, której celem jest odzyskanie artefaktu. Ta młoda dama ma niezwykle trudne zadanie przed sobą. Przecież jej przeciwnicy w przyszłości niejednokrotnie będą wyposażeni w pistolety czy nawet blastery, a jej do obrony musi wystarczyć miecz. Twórcy „Excalibura" spory nacisk położyli na warstwę przygodową. Podczas swej wędrówki spotkasz wiele postaci, od których dowiesz się co je trapi, czego potrzebują i co należy w danej sytuacji zrobić. W zamian za pomoc im okazaną, uzyskasz klucze czy inne ciekawe przedmioty. Oczywiście warstwa przygodowa nie jest dominująca. Cały czas, zewsząd, będą atakowali Cię wrogowie pod przeróżną postacią. Raz będzie to zwykły troglodyta, a w innym wypadku wyszkolony zabójca posiadający nóż czy, o zgrozo, pistolet. Na szczęście nie jesteś sam w przyszłości. Merlin za Tobą wysłał mnóstwo przepisów na czary oraz poszczególne składniki pozwalające tworzyć takie zaklęcia. Przemierzając komnaty na pewno natkniesz się na przedmioty, które przeteleportował mag. Ogólnie rzecz biorąc, gra nie jest trudna dla gracza o przeciętnym stażu. Choć przyznaję, że są miejsca, w których się możecie zaciąć. Ale od tego, by Wam pomóc, jest rubryka „Pytania i odpowiedzi" w „Grach Komputerowych". Całkiem zręczna fabuła nie jest jeszcze wystarczającym przepisem na sukces. Grafika i muzyka musi być na odpowiednim poziomie. Tu autorzy rzeczywiście pokazali swoją klasę. Widać, że kod programu jest niezwykle dopracowany. „Excalibur 2555AD" pracuje w wersji PAL z prędkością 25 fps. Podwyższona rozdzielczość i kolorowe tekstury też są niezwykle estetyczne. Niestety, w paru miejscach program zwalnia, ale jest to chwilowe i zdarza się bardzo rzadko. Natomiast muzyka, to parę szybko wpadających w ucho kawałków techno.

INFO

Wydawca:	Telstar
Producent:	Tempest
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PSX, PC (będzie)
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Generalnie jest w porządku. Produkt Tempest Software stoi naprawdę na wysokim poziomie. Ja spędziłem przy nim bardzo ciekawy tydzień. Z levelu na level gra wciągała mnie coraz bardziej. Jednak nie mogę wystawić jej bardzo wysokich not, ponieważ mam świadomość, że nie będzie odpowiadać Wam wszystkim. Takie połączenie gry zręcznościowej z przygodową bardzo mnie zainteresowało, ale niektórzy mogą woleć czyste gatunki. Jeśli jednak zdecydujesz się na kupno „Excalibura 2555AD", to jestem pewien, że nie pożałujesz – to bardzo przyzwoita gra.

Kuba



Grafika 87% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Bardzo mile mnie zaskoczył. Doskonale wypełnił lukę na polu gier przygodowych, których nadal nie ma za wiele na PlayStation.

WERDYKT 87%





INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Silicon Dream
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Satndardowe

Soccer 97

„Actua Soccer" był niezły. „Goal Storm" dzielnie dotrzymywał mu kroku. „FIFA 97" nie spełniła pokładanych w nim nadziei. Natomiast Eidos spróbował zdobyć serca miłośników piłki nożnej swą „Soccer 97". Zamiar na pewno w jakiejś części zrealizowany.

Szczerze mówiąc wcześniej niewiele słyszałem o tej gierce. Po znakomitych „Power F1" i „Tomb Raider" spodziewałem się najlepszego. Jednak moje pierwsze wrażenia nie były najwyższych lotów. Przywitało mnie średnie intro oraz bardzo spartańskie menu. Żadnego przepychu, ot kilka tabelek i finito. Na domiar złego nie mogłem się doszukać żadnego polskiego zespołu, nie mówiąc już o rodzimej lidze. Na szczęście nie jestem fanatykiem dokonań PZPN, toteż perspektywa gry zachodnimi teamami nie przeraziła mnie za bardzo. W zamian za to autorzy umieścili wiele trybów rozgrywek. Możemy zagrać w angielskiej lidze, stanąć do turnieju lub rozegrać mecz towarzyski (exhibition). Ciekawostką jest tryb Arcade. Potykamy się tu z drużynami, których poziom umiejętności wzrasta z rozgrywki na rozgrywkę. Jest wiele drużyn do wybrania, oczywiście wszystkie pochodzą z Wielkiej Brytanii. Sam mecz wygląda dosyć interesująco. Twórcy postawili na duży realizm. Za wszelką cenę postarali się uniknąć wyników w stylu 14:18. Jednak irytujący jest fakt, że sędzia rozdaje żółte kartki jak św. Mikołaj lizaki. Niejednokrotnie mecz kończyłem w dziewiątkę. Poza tym obecne są wszystkie zasady, które obowiązują w piłce nożnej. Są spalone, faule, dogrywki i karne w momencie, gdy spotkanie kończy się wynikiem remisowym. Skrobnę teraz parę słów o walorach estetycznych (przecież muszą jakieś być). Grafika jest bardzo przyzwoita. Zrobiona w wysokiej rozdzielczości. Zawodnicy są zbudowani z polygonów, co w połączeniu z izometrycznym rzutem boiska bardzo dobrze wygląda. Najmniej efektowne są powtórki. Cóż, nie można mieć wszystkiego. Natomiast jeśli chodzi o warstwę muzyczną, stoi ona na wysokim poziomie. Muzyka obecna jest tylko wtedy, gdy grzebiemy w menusach. Podczas meczu jesteśmy tylko my, widzowie, komentator i hmm... gwizdek sędziego. Okrzyki z trybun są rewelacyjne. Kibice bardzo żywiołowo reagują na Twoje akcje pod bramką przeciwnika, a to cholernie dopinguje. Sędzia gwiżdże i gwiżdże, a komentator cały czas nadaje – za to należą się autorom brawa. Są oczywiście śmieszne wpadki. Zdarza się, że gdy padnie bramka, napęd nie zdąży doczytać kwestii komentatora. Nagle gdy rozpoczynam od „środka" słyszę krzyk „cóż za piękny strzał!!!". Co? Jak? Kiedy? Aha! To było parę minut temu. Jednak zdarza się to bardzo rzadko, więc nie należy tego poczytywać za jakąś wielką wadę.



„Soccer 97" jest niesamowicie trudną grą. Upłynęło wiele wieczorów, zanim udało mi się wygrać kilka spotkań. Prawdę mówiąc, do tej pory nie mogę jeszcze rozwalić najlepszych teamów. Mimo że piłka „klei" się do nogi, akcja jest zbyt szybka, żeby móc sobie swobodnie pobaraszkować (???) na boisku. Bramkarze są bardzo zwinni, toteż pokonanie ich jest sprawą niełatwą. Nie ma ustalonej recepty, jak strzelić gola. Trzeba po prostu oddać jak najwięcej strzałów na bramkę. Stosunkowo łatwo jest strzelić z rzutu rożnego. Ale wszystko zależy od Twoich ćwiczeń i wprawy. „Soccer 97" jest grą, która potrafi wciągnąć. M.in. dlatego, że posiada wiele opcji. Możesz ustawić zawodników na boisku według własnego uznania. Ubrać ich w odpowiednie stroje oraz zadecydować o aktualnym składzie drużyny. Oczywiście możesz ustawić czas trwania meczu, od standardowego 90-minutowego, aż po 3-minutowe spotkanie. Przy grze Eidosu spędziłem naprawdę wiele godzin i nie wiem dlaczego nagle przestałem grać. Może mi się znudziła? Nie wiem. Pewnie dlatego, że nie jestem fanem piłki nożnej. Jednak dla jej zwolenników to produkt godny uwagi, dlatego grze wystawiłem stosunkowo wysokie oceny. Wśród gąszczu piłek nożnych na PSX-a, ta zajmuje jedno z czołowych miejsc. Idę, może jeszcze raz spróbuję zagrać...

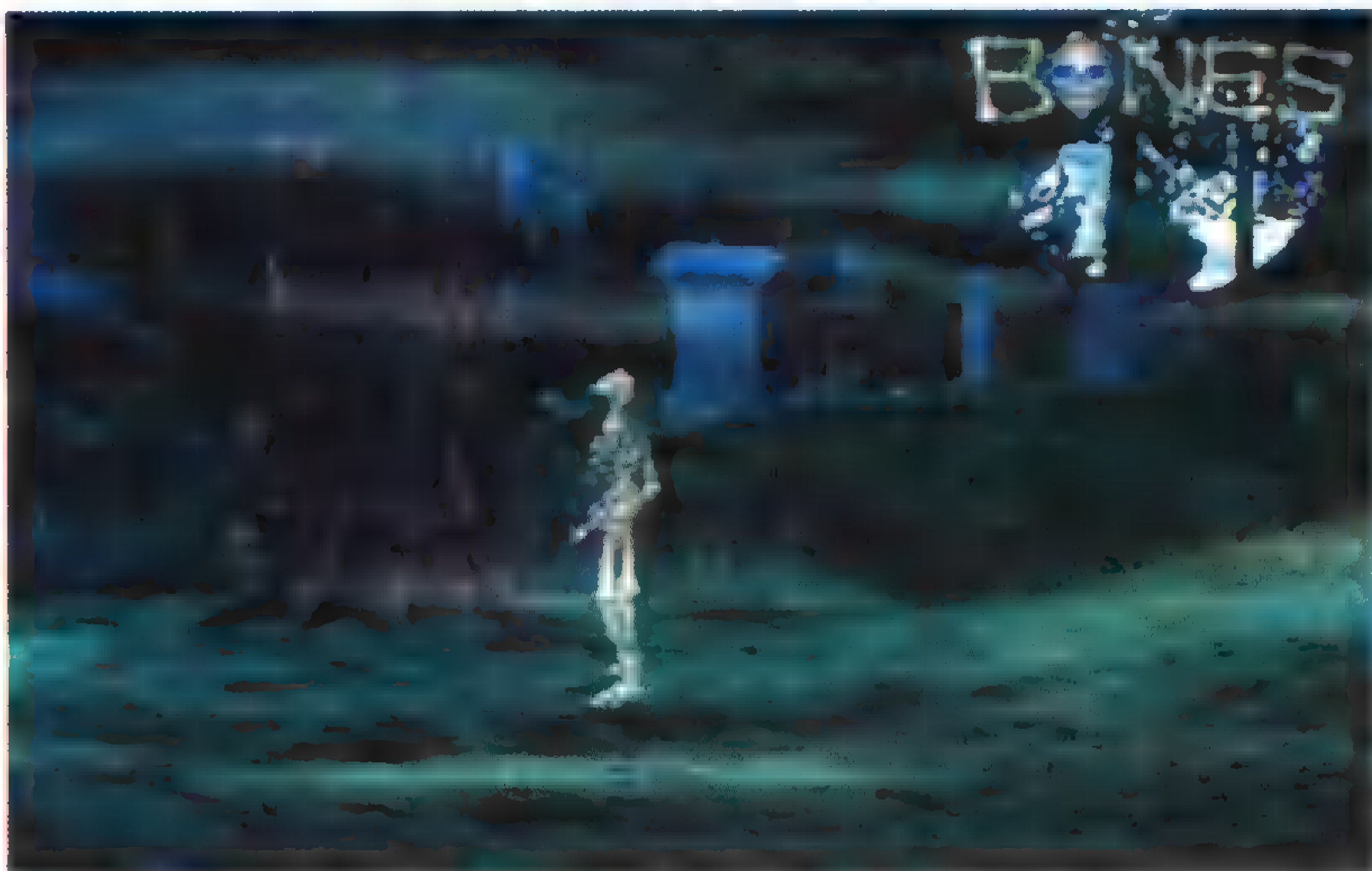
Kuba

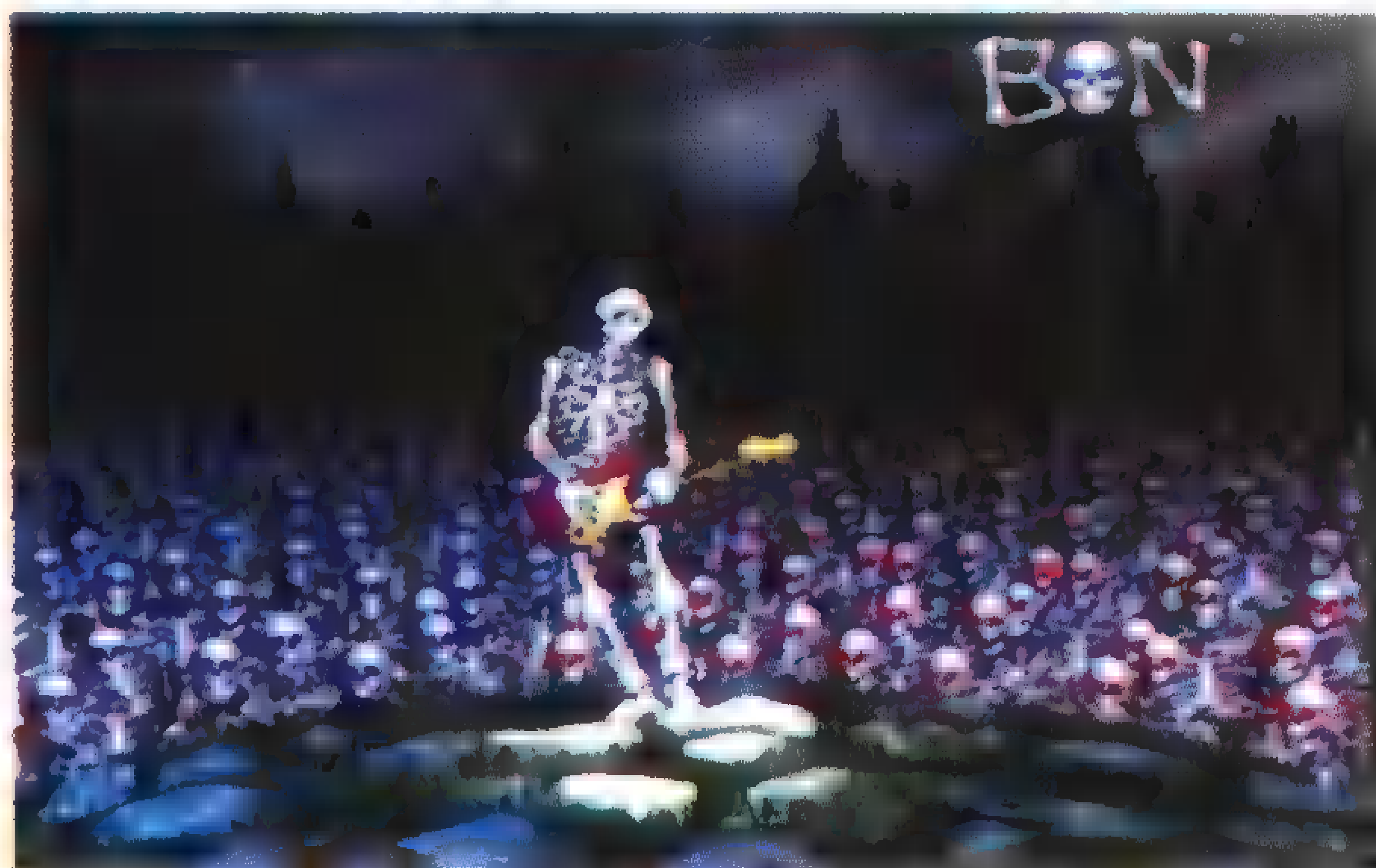
Select your teams
Sunderland
Tottenham Hotspur
Tranmere Rovers
West Bromwich Albion
West Ham United
Wimbledon
Wolves
START QUIT

Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Eidos stanął na wysokości zadania. „Soccer 97" jest bardzo przyzwoitą grą, w pełni zasługującą na wydanie dwustu złociszy.

WERDYKT 79%







Mr. Bones

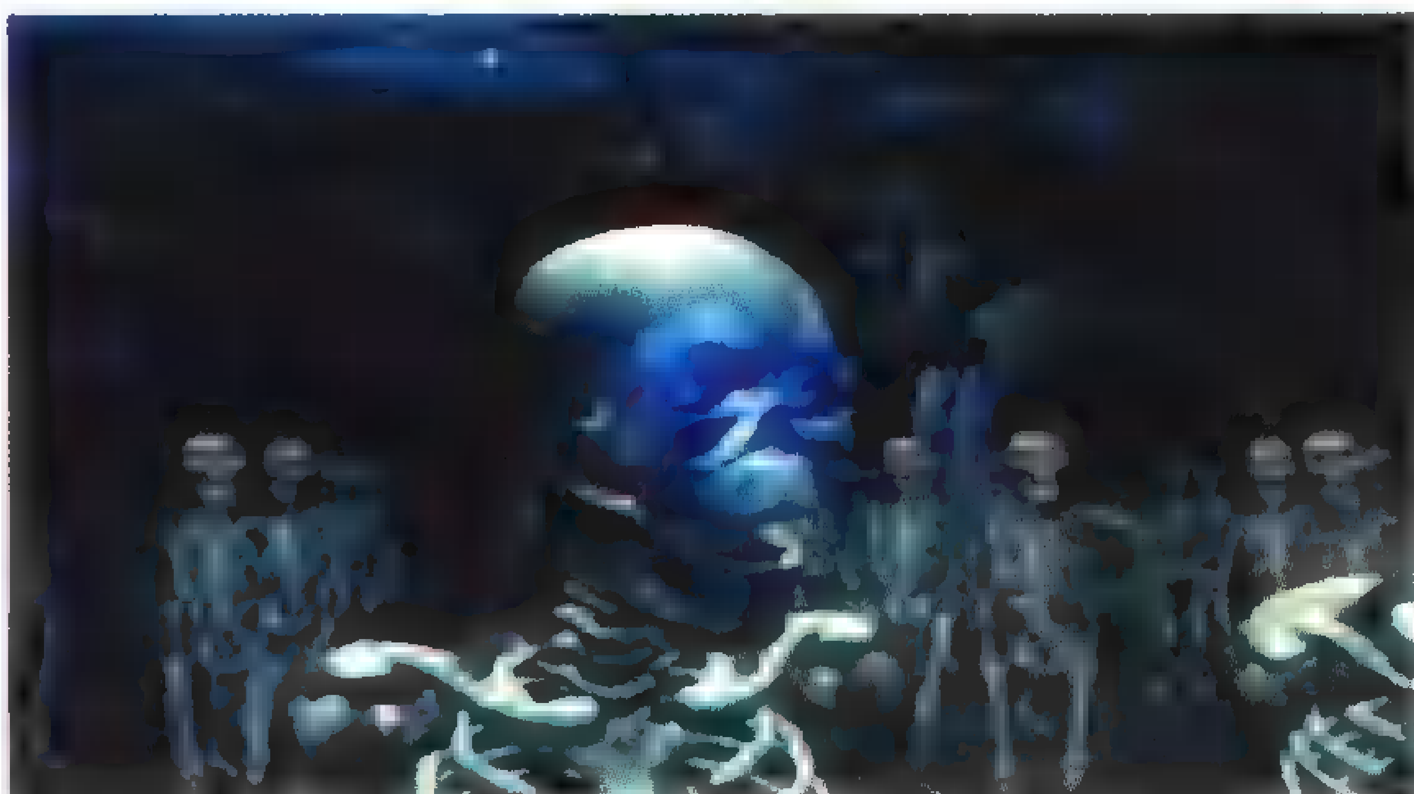
Z platformówek, które miałem okazję przetestować na dostępnych konsolach i komputerach, tylko kilka przyciągnęło moją uwagę na dłużej. Do tego grona najlepszych należą z pewnością: „Earthworm Jim", „Crash Bandicoot", „Nights" i „Pandemonium". Do tych, parafrazując, „czterech wspaniałych" dołącza także recenzowana teraz przeze mnie gra.

Nic tak nie odświeża, jak dawka paru tysiączków voltów. Hmmm, wydaje się wątpliwym, taki sposób na freshmakera. Jednak taką metodą obudził z grobów szkielety, czerwonookie, poddańcze, złe DaGoulian, opętany, nieśmiertelny maniakalny „rockman". Armia ożywieńców pod wodzą szaleńca planuje zagładę na miarę całego świata. Sposób jest niezwykle prosty. Szkielety powstały, ale wśród nich, jakimś szczęśliwym dla nas wszystkich zbiegiem okoliczności, wskrzeszony został także jedyny nie nawiedzony – Mr. Bones. Pan kościaty nie poddał się hipnotycznym mocom DaGouliana i za pomocą swych wapniastych członków i „zdrowych" niebieskich oczu pragnie wyeliminować maniaka oraz uratować swych braci. Mocą DaGouliana, władającą nad szkieletami, są dźwięki wydawane przez jego magiczne bębny. I w tym miejscu do głowy przychodzi mi pytanie: Czym można skasować gary DaGouliana? Jak to czym, dobrym bluesowym riffem. Na drodze kościatego do zwycięstwa staną niezliczalne hordy czerwonookich szkieletów, zombich oraz wielu rodzajów innych mieszkańców parku sztywnych. Nietoperze, nawiedzone osiłki z hokejowymi maskami na twarzach, a nawet Sparky – Tyranozaurus Rex we własnej osobie, będą starali załatwić Bonesa „na amen".

INFO

Wydawca:	SegaSoft
Producent:	Zone Inc.
Data wydania:	Już jest
Cena:	228.99
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Może wydaje się Wam, wszystkim żywym, że droga do zwycięstwa będzie prosta, jak drut i ograniczy się tylko do cmentarza. Nic podobnego. Z cmentarza będziemy musieli błyskawicznie uciec, by stanąć do walki z dosłownie pączkującymi legionami czarnych charakterów. Kolejnym etapem będzie gra w unikanie 'piątek', jakie zdają się przybijać dwa równe rzędy kościotrupów. Następnym zadaniem będzie przekabacenie na dobrą (czytaj: niebieską) stronę fanów Woodstock '69, którzy w „marysinym" amoku przeleżeli pod ziemią kilkadziesiąt latek. W tym właśnie miejscu Mr. Bones będzie musiał zagrać odpowiednie pochody gitarowe. Uradowane szkielety będą zmieniały kolor oczu i zapatrywania na właściwe, machały w powietrzu płonącymi zapalniczkami, a każdy fałsz spowoduje gromkie dźwiękowe i wizualne efekty niezadowolenia. Jak na mój gust, granie riffów i krótkich solówek „wiosłowych" (a w późniejszym etapie również na zestawie perkusyjnym) przy użyciu ośmiu gamepadowych przycisków fire jest maksymalnie odlotowe i oryginalne. Kolejne etapy przyniosą kolejne przeszkody. Kościaty będzie musiał przetrwać pod wodą, w wiosce kurdupli, skute lodem jezioro i wiele innych ciekawych miejsc. Poziomów jest dwadzieścia, pomiędzy ważniejszymi są doskonałe, długie i naprawdę dowcipne. Humor w nich zawarty wymaga jednak dobrej znajomości idiomów angielskich.



Słów kilka o obsłudze naszego połamańca. Otóż Mr. Bones, może prawie dowolnie przekonfigurowywać kości, a także powypadkowo biegać, np. będąc już w stadium prawie całkowitego rozpadu (rozkładu, to niewłaściwe słowo). W pełni szkieletowych sił biegniemy uzbrojeni w cały komplet ludzkich kości (chyba coś koło setki), kolejne uderzenia i inne nieszczęścia spowodują, że Kościaty będzie biegał skacząc to na jednej nodze, to na samym kręgosłupie. Po drodze będzie mógł jednak uzupełniać braki w swojej „garderobie". Jak wspomniałem powyżej, renderowane filmiki (część także z użyciem blue boxu) są doskonałe, zaś sama grafika i animacja nie odbiegają od jakości przerywników. Szkielety i inne monstra są doskonale animowane, a widok Bonesa, biegnącego bez nogi, czy obu kończyn dolnych, jest rewelacyjny. Poziomy mają oryginalny, różnorodny wystrój. Po prostu majstersztyk. Co do dźwięku... (zdziwieni?), znowu rewelka. Super muzyczki, doskonały rhythm'n'blues z hardrockowymi wstawkami. Teksty, jakimi sypie niczym z rękawa Mr. Bones, są utrzymane w konwencji typowego angielskiego humoru. Mr. Bones" zapewni doskonałą rozrywkę wszystkim fanom zręcznościówek. Wszystkie pozagrobowe informacje wysmażył dla Was kumpel Bonesa po fachu. ***Diabeł***

Dziękujemy firmie COMAT za udostępnienie gry.

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 93% Dźwięk 90%

Niezwykle oryginalny pomysł, szkielet bohaterem gry. Doskonała oprawa i duża porcja akcji zapewni wiele godzin doskonałej rozrywki.

WERDYKT 90%

Bomberman

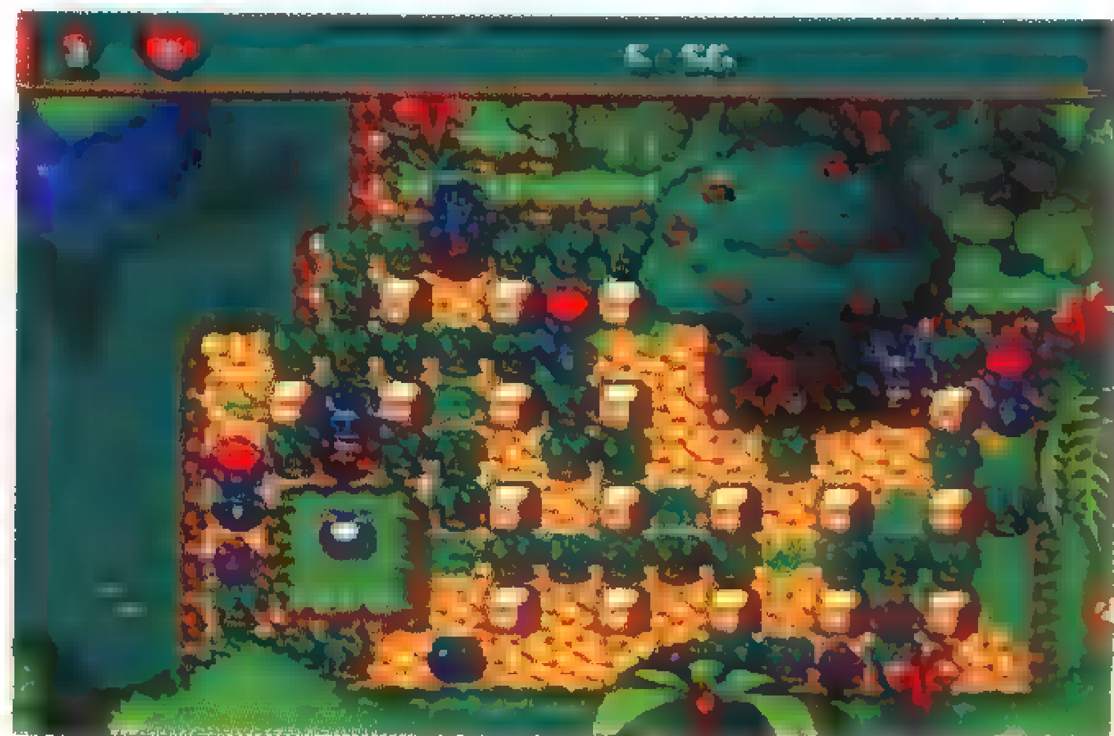
Hit z lekcji informatyki. Jeśli ktoś nie kocha tej gry, to powinien sprzedać konsolę lub komputer.

INFO

Wydawca:	SegaSoft
Producent:	Hudson Soft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra ta jest podstawową (czytaj: obowiązkową) pozycją każdego fana gier komputerowych. Przygody Bombermana znakomicie bawią miliony graczy. Cały sukces tej gry polega na niesamowitej prostocie obsługi, połączonej ze znakomitą i bardzo dynamiczną akcją oraz możliwością gry wielu graczy naraz. Najnowsza wersja „Bombermana", zwanego też „Dynablasterem" opowiada o walce dzielnego pirotechnika z szaleńcem, gotowym zawładnąć całym światem. W najnowszej wersji, przeznaczonej na Saturna, tym czarnym charakterem jest Mr. Meanie i jego prawa ręka – szalony doktorek. Intro gry wygląda lepiej (daję słowo!) od emitowanych chyba wciąż w jednej ze stacji satelitarnych odcinków Yattamana. Kilka minut ślicznie wykonanego filmu animowanego wprowadza nas w klimat gry. Muszę w tym miejscu stwierdzić, że autorzy do prostej zręcznościówki dołączyli naprawdę fajową fabułę. Przedstawia się ona następująco. Żądny krwi i władzy Mr. Meanie ze swoimi poplecznikami odnalazł w dżungli starożytną świątynię Czterech Kryształów. Po wyrwaniu jednego z nich ze ściany, świątynia runęła, a z rumowiska wyłonił się wielkich rozmiarów prehistoryczny potwór. Mr. Meanie nie zraził się tym i rzucił w niego swoim cudem techniki – kontrolerem osobowości. W ten właśnie sposób zyskał kontrolę nad jednym z najgroźniejszych monstrów. Wiadomość o tym czynie szybko dotarła do agencji, w której pracuje Bomberman i jego towarzysze. Bomberman szybko zmienił kurs lotu i skierował się wprost do ruin świątyni. Tutaj zaczynamy zabawę w ratowanie świata przed szaleńcem. Przed nami zadanie przejęcia czterech, symbolizujących różne epoki i miejsca, kryształów. O wysadzenie w powietrze prosić się będą sługi Mr. Meanie w samurajskiej Japonii, rewolwerowcy na Dzikim Zachodzie i wielu, wielu innych. Każda epoka zawiera po kilka etapów, których poziom trudności narasta stopniowo. Rozgrywka uzupełniona jest kilkoma nowymi gadżetami, np. megabomba, dinozaury do ujeżdżania, a każdy z nich posiada inne specjalne zdolności. Plansze wyglądają standardowo, natomiast znacznie poszerzył się wachlarz potworów i obiektów na ekranie. Planszom towarzyszy wiele animowanych obiektów. Ogólnie grafika w grze jest przygotowana idealnie do wymogów zręcznościówki. Jest czytelnie i bardzo kolorowo. W części etapów Bomberman ma możliwość taranowania wrogów wagonikiem kolejowym, strzelania z armaty oraz gry w „jednorękiego kaktusa". Każdy etap ma swój własny motyw muzyczny z częścią linii melodycznej z gry „Dynablaster". Potwory wydają z siebie śmieszne odgłosy. Samą zabawę możemy toczyć na trzy sposoby. Pierwszy z nich to standardowa droga przez kolejne etapy, dla jednego lub dwóch graczy. Drugą możliwością jest tryb RANKING MODE, gdzie możemy sprawdzić nasze umiejętności, pokonując kolejne piętra i bossów świątyni. Trzecią i chyba najbardziej interesującą większość graczy, jest możliwość współzawodnictwa od dwóch graczy na jednej konsoli, do nawet dziesięciu, po połączeniu ze sobą pięciu Saturnów. Ta gra jest kosmicznie wspaniała, nie może się znudzić. Jest to po prostu jedna z pozycji wartych swej ceny.

Lord Necromayhem







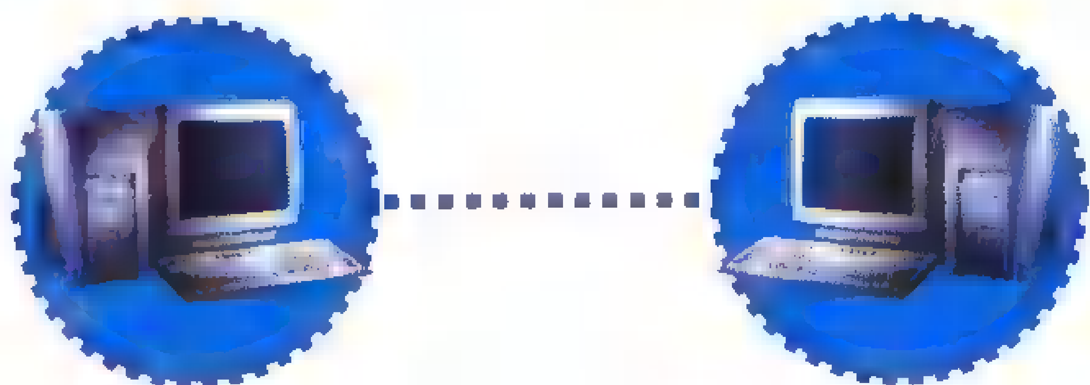
Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 75% Dźwięk 70%

Ta gra, to obowiązek, tryb multiplayer zapewni rozrywkę do końca dni Twego Saturna.

WERDYKT 85%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Oh, Shit!!! – zaklął Wosiek, gdy jego oderwana od reszty ciała głowa zatoczyła szeroki łuk i po odbiciu się rykoszetem od sufitu wpadła pod nogi jego odwiecznego wroga.

– To było twoje ostatnie przekleństwo – stwierdziłem, wycierając moją wysłużoną „kostuchę" o jedyny suchy (i nie czerwony) skrawek ubrania ś.p. Wośka... Może to nie był taki zły człowiek... No cóż – too late.

Ten krótki wstęp pokazuje przykładową rozgrywkę w trybie multiplayer w grze „Diablo". Jak widzimy kol. Wosiek zdrowo oberwał, co jest ostatnio dosyć częstym zjawiskiem, pomimo że kupił sobie nowy sprzęt do trenowania przeciwko mnie. W ogóle, to jestem wkurzony, no bo ile razy można z nim wygrywać, co? Przestałem się martwić od kilku dni, gdy Wosiek zapowiedział swoją vendettę. Uśmiałem się nieźle z tego powodu, ale gdy usłyszałem, że wyjechał na krótki urlop do północnego Sudanu, do cioci Frani, to zrobiło mi się całkiem poważnie... A tak na serio, to przeniósł się do konkurencji (dosyć chłamowej, nawiasem mówiąc), a mianowicie do pisma „XXX", gdzie myje szalety, a jak mu pozwolą, to nawet kable od komputerów... Dobra, koniec tych dygresji, przechodzimy do sedna sprawy.

W końcu przyszedł czas na „Diablo", w wersji multi ma się rozumieć. Mając jedną płytkę możemy grać na dwóch komputerach. To nam w zupełności wystarczy... Po przebrnięciu przez instalację, wybieramy rodzaj połączenia:

1. Direct Connect – dla „niezsieciowanych". Maksymalnie może grać dwóch graczy. Zaletą tego wariantu jest szybka transmisja po kablu i możliwość poprawienia niecelnego ciosu („na żywo").

2. IPX – czyli gra w sieci lokalnej (standard). Jedna z najbardziej czadowych form grania. Można się przynajmniej nieźle wyżyć na kumplach (w tym przypadku wszyscy na Wośku). Maksymalna liczba graczy: 8 osób. Ale nie ma to jak:

3. TCP/IP – Czyli gra w Internecie. Maksymalna liczba graczy: 16. Tu gra się najfajniej, ale potem ma się najfajniejsze rachunki w okolicy... Miło że panowie z Blizzarda udostępnili darmowy serwer Battle.net, gdzie prowadzą rozgrywki setki, jak nie tysiące osób. Mając doświadczoną postać, możemy wparować do jakiejś rozgrywki, wyrżnąć wszystko co się rusza, pozbierać co ciekawsze przedmioty i zniknąć jak kamfora...

4. Modem – ostatni wariant połączenia. Nie radzę. Piekielnie duże rachunki, a poza tym co ta „TeleKomuna Polska SA." sobie myśli?!! Znowu podnieśli ceny usług, więc zakładam jednoosobową (na razie) Organizację do Walki z Monopolistami (nie mylić z monopolowymi, gdzie swoją drogą też ostatnio podnieśli ceny...). Nasze hasło: „Więc zaskanduj razem z nami - precz z monopolistami!" (tym razem bez wulgaryzmów – wybaczcie).

Teraz chciałbym, a właściwie to muszę, opisać kilka stylów prowadzenia rozgrywki dla wielu graczy, z jakimi się spotkacie i które być może sami będziecie prezentować:



a) „na Rambo" – najprymitywniejsza technika, polegająca na wpadnięciu między potwory i waleniu na oślep. Naprawdę wkurzające!

Na takich akcjach zdobywa się dużo doświadczenia, natomiast można łatwo zginąć.

b) „na hienę" – technika bardziej wyrafinowana, ale także nie pozbawiona wad. Polega na podążaniu za wojownikiem, który masakruje wrogo nastawione istoty, i zbieraniu tego, co po nich zostanie. Starajcie się stosować taktykę tak, aby wojownik Was nie widział, bo inaczej dostaniecie bęcki.

Wady: brak możliwości zdobycia doświadczenia.

c) „po połowie" – ustalasz z kolegą, że on bierze np. lewą stronę, a Ty prawą. Wtedy nie dochodzi do żadnych kłótni i bijatyk w pokoju, kończących się scenami rodem z „Urodzonych morderców".

Wady: czasem po jednej ze stron nie ma nic do zbierania, więc naturalnie jednego z kolesi trafia szlag.

d) „na fulla" – trzymacie się z kolesiami razem i pod żadnym pozorem się nie rozdzielacie. Ta strategia zapewnia dużą „siłę ognia" i zwiększa szanse „jednostki" na przeżycie walki z potężniejszymi od siebie potworami. Niestety, często dochodzi do kłótni o każdy przedmiot.

A teraz kilka tricków, działających zarówno w wersji single, jak i multiplayer:

1. Klonowanie przedmiotów – należy wyrzucić z plecaka rzecz, którą chcemy sklonować. Następnie wybieramy przedmiot, który chcemy w nią zamienić (powiedzmy, że jakąś „miksturkę") i umieszczamy go w pasku przedmiotów. Dosłownie w ułamku sekundy należy kliknąć na upuszczony wcześniej przedmiot i w tym samym momencie, gdy nasz bohater będzie go podnosić, trzeba kliknąć na tę „miksturkę" w pasku i przenieść ją do inwentarza. Tym sposobem będziemy mieli 2 takie same przedmioty. Niestety, jest to piekielnie trudne do wykonania, bo w ułamku sekundy trzeba przelecieć kursorem przez pół ekranu. No cóż, mnie wyszło za dziesiątym razem...

2. Widmo teleportacyjne – kiedy jakiegoś kolesia goni zbyt mocny potwór, to zazwyczaj ucieka on w stronę teleportu. Wbiega w niego i gdzieś znika. Niby nic dziwnego, ale po gościu (który znikł w owym teleporcie) zostaje ślad, w kształcie widocznej na ekranie smugi, stąd mój patent – „widmo teleportacyjne". A co to daje? Ano możliwość nakopania potworowi, który cały czas nawala w owo widmo, zupełnie nie zwracając uwagi na nas...

Na zakończenie, które notabene zbliża się wielkimi krokami, chciałem wspomnieć o wymaganiach sprzętowych, a mianowicie o tym, że do odpalenia gierki w trybie multiplayer potrzeba już 16 megsów, w przeciwieństwie do wersji single player, gdzie potrzeba 8 megsów. O co chodzi? Sam nie wiem...

Już się zaczęły wakacje i można trochę więcej czasu poświęcić na granie we wszystkie nowości! A poza tym trzeba gdzieś wyjechać i sobie odpocząć... Jeszcze jedno: życzę szybkich modemów, dopalaczy graficznych i bankructwa tego (nie będę się już wyrażał jakiego) TP SA! **Szycha (samotny)**

P.S. Podziękowania dla Dominika Kosta za udostępnienie sprzętu.

Diablo Multiplayer

Komputer Eltrade PLUM K-166

Chyba nikogo nie trzeba przekonywać o wyższości komputerów markowych nad tak zwanymi składakami. Do zakupu tych pierwszych przekonuje nas przede wszystkim odpowiedni dobór wszystkich podzespołów, poprawna konfiguracja, gwarancja, serwis i opakowanie, a zniechęca ich jedyna chyba wada, czyli cena, która czasami jest wyższa i o 30% od składaka.

Otrzymany do testów komputer firmy Eltrade wyposażony został w procesor AMD K5 166 MHz, 16 MB RAM, dysk twardy Fujitsu o pojemności 1,7 GB, kartę graficzną z chipem S3 Virge, CD-ROM Panasonic x12, kartę dźwiękową SB 16, oraz faxmodem Hornet 33,600 bps... Ufff, trochę tego dużo :-)

Całość tego, dość obszernego zestawu, zapakowana została w obudowę Big Tower, której zaletą i zarazem wadą jest jej wielkość (nie mieści się na biurku, ale umożliwia przyszłą rozbudowę komputera).

Procesor AMD K5 z częstotliwością zegara 166 MHz jest w zasadzie trochę szybszy od swego intelowskiego odpowiednika, co przejawia się oczywistym wzrostem wydajności systemu operacyjnego (DOS-a, W95) i większości gier. Napisałem w zasadzie, ponieważ AMD nie radzi sobie za bardzo z operacjami na liczbach zmiennoprzecinkowych (do czego służy koprocesor), których konsekwencją jest to, że gry, które wymagają dużej ilości obliczeń na ułamkach („Quake", „Tomb Raider") chodzą trochę wolniej niż na Intelach. Wyraźnie zauważalny jest również spadek szybkości programów służących do renderingu (np. „3D Studio").

Sterownik graficzny, S3 Virge, zaopatrzony jest w 4 MB pamięci DRAM i do domowego zestawu nadaje się znakomicie. Jego chip, oprócz wykonywania standardowych funkcji karty graficznej, dysponuje kilkoma bajerami, do jakich stworzone są karty 3D, czyli np. sprzętowe teksturowanie, filtrowanie (rozmywanie) tekstur, korekcja perspektywy, mip maping, alpha blending (zlewanie się ze sobą dwóch i więcej obrazów, np. szkło, ogień), cieniowanie, efekt mgły. Wszystkie te efekty obejrzymy w grach pisanych pod Direct 3D oraz w grach przepisanych specjalnie na Virga, których nie ma zbyt wiele („Terminal Velocity", „Actua Soccer" i parę innych).

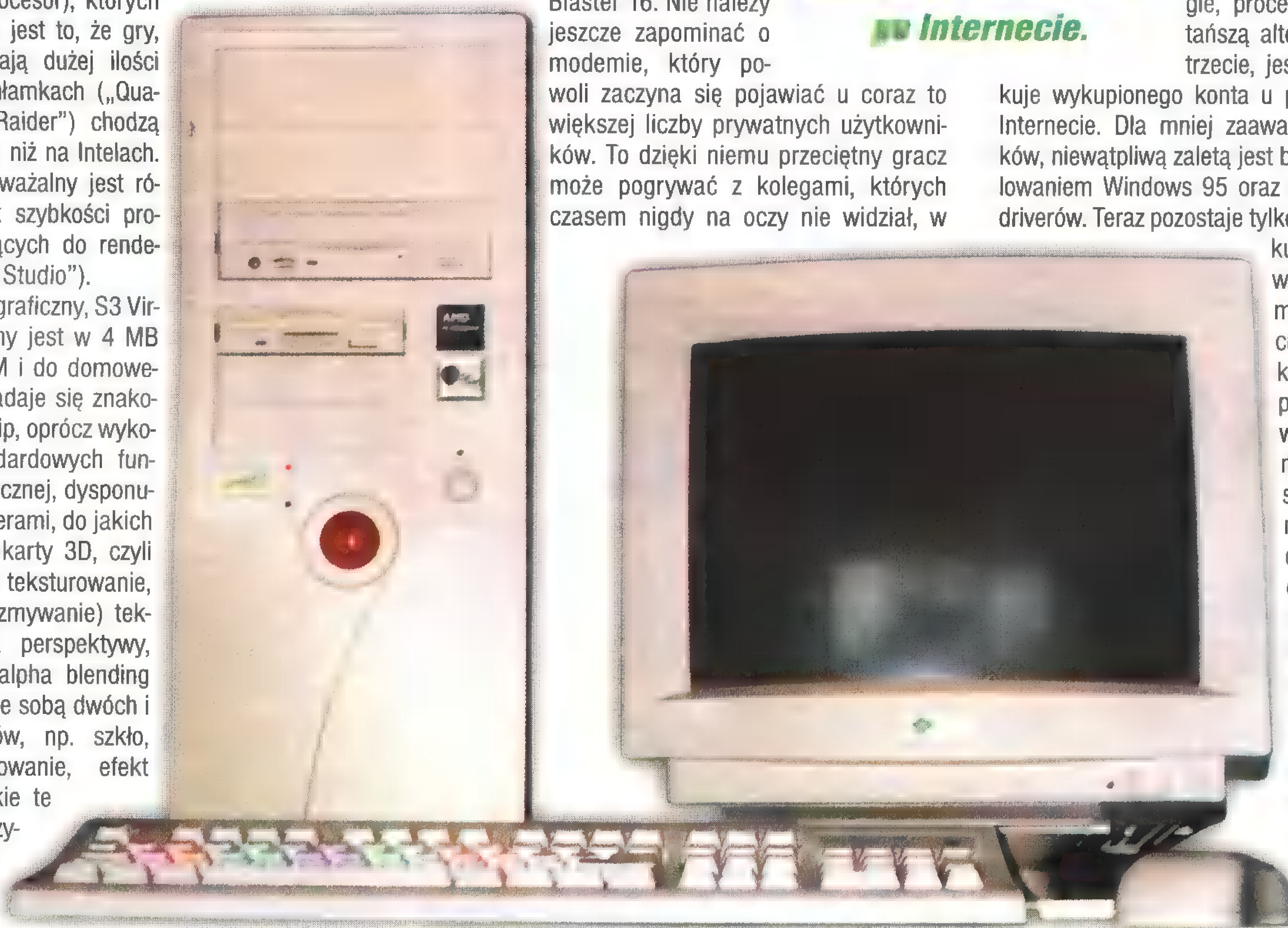
Cały zestaw można nazwać mulimedialnym, ale takie elementy, jak CD-ROM i karta dźwiękowa, są nieodłącznym dodatkiem do każdego nowego komputera i nie stanowią już dziś żadnych rewelacji. Bez nich żaden z nas, graczy, nie mógłby się delektować czystością dźwięku oraz pełnoekranowymi wstawkami filmowymi, jak i samymi filmami. CD-ROM firmy Panasonic o prędkości 12x jest szybszy od jeszcze niedawno produkowanych dysków twardych, a karta dźwiękowa to stary i sprawdzony Sound Blaster 16. Nie należy jeszcze zapominać o modemie, który powoli zaczyna się pojawiać u coraz to większej liczby prywatnych użytkowników. To dzięki niemu przeciętny gracz może pogrywać z kolegami, których czasem nigdy na oczy nie widział, w „Quake'a" , „Diablo" i parędziesiąt innych gier (poprzez Internet oczywiście). W naszym przypadku modem jest dość mocną częścią całego zestawu, ponieważ pracuje z maksymalną prędkością możliwą do osiągnięcia w obie strony (do i z Internetu) na zwykłych liniach telefonicznych, mianowicie 33,600 bps (bitów na sekundę).

Dzięki zastosowaniu tańszych elementów i wyposażenia całego zestawu w modem, za niewygórowaną cenę można go wykorzystywać zarówno do pracy, zabawy i do surfowania po Internecie.

Zestaw dostarczany jest razem z monitorem firmy KFC (nie mylić z nazwą sieci popularnych restauracji). Firma raczej nie znana w Polsce (i nie tylko w Polsce), ale nie ma co się dziwić, ponieważ monitor jest chyba najgorszą częścią całego zestawu. Jest zaledwie 14-calowy i na dodatek analogowy! Myślę, że firma Eltrade powinna ten błąd natychmiast naprawić, bo chyba nikt nie lubi ręcznie regulować położenia obrazu po zmianie rozdzielczości np. z 320x200 na 640x480.

Wyżej wymieniony zestaw na Zachodzie jest już uważany za „socjalne" minimum i nie jest tam takim obiektem pożądania, jak w Polsce. Oczywiście nie znaczy to, że wyżej opisany zestaw jest przestarzały i nadaje się tylko na złom! Po pierwsze, jego moc obliczeniowa na dzisiaj jest „akurat", po drugie, procesor AMD jest o wiele tańszą alternatywą od Intela, po trzecie, jest prawie gotowy (brakuje wykupionego konta u providera) do pracy w Internecie. Dla mniej zaawansowanych użytkowników, niewątpliwą zaletą jest brak problemów z instalowaniem Windows 95 oraz wszelkich potrzebnych driverów. Teraz pozostaje tylko pytanie: kupić, czy nie kupić?, na które odpowiedzieć musicie już sami, bo to od Was przecież zależy, do czego komputer ma być w przyszłości wykorzystywany. Dzięki zastosowaniu tańszych elementów składowych (procesor, monitor) I wyposażenia całego zestawu w modem, za niewygórowaną cenę (to już kwestia sporna, na oddzielny artykuł) można go wykorzystywać zarówno do pracy, zabawy i do surfowania po nieposkromionych „falach" Internetu.

Rafix



Cena det. zestawu z monitorem: 5161 zł

Żegnajcie Konsole!
Monster 3D



Kiedy dowiedziałem się, że w Redakcji jest przeznaczona do testów karta Diamond Monster 3D, oparta na procesorze 3Dfx Voodoo, poleciałem tam jak na skrzydłach. Zabrałem kartę, wróciłem szybko do domu, zainstalowałem ją i... kopara opadła mi aż na podłogę, kiedy zobaczyłem co ona potrafi!!!

Instalacja zajęła mi jakieś pięć minut – wystarczyło odkręcić przewód monitorowy od karty wideo, zdjąć obudowę komputera, wsunąć kartę w wolny slot PCI i przykręcić przelotkę wideo. Później trzeba było zamknąć obudowę, podłączyć monitor i... koniec. Pierwsza próba – uruchomienie komputera – powiodła się. Na ekranie pojawił się normalny obraz. Karta wymaga zastosowania specjalnych sterowników, które są na załączonej płytce – program instalcyjny prowadzi za rękę, aż do końca. Po jakichś dziesięciu minutach od mojego powrotu do domu, miałem już w pełni sprawną i działającą kartę w swoim komputerze.

Jeśli zdziwiło Was słowo „przelotka" w poprzednim akapicie – spieszę z wyjaśnieniem. Karta Monster 3D nie jest kartą graficzną! Jest to tylko i wyłącznie AKCELERATOR grafiki trójwymiarowej – specjalizowane urządzenie, które odciąża główny procesor i kartę od konieczności wykonywania czasochłonnych operacji 3D. Oznacza to jednak, że system MUSI być już wyposażony w kartę wideo VGA lub SVGA, co nieco podnosi koszt takiej przyjemności. Rozwiązanie takie jest jednak całkiem rozsądne – można wybrać na przykład szybką kartę wideo przeznaczoną do grafiki dwuwymiarowej (na przykład opartą na procesorze Tseng ET 6000), co w połączeniu z tym rozszerzeniem da naprawdę znakomicie wyposażony system do wyświetlania grafiki.

Monster 3D jest kartą opartą na procesorze 3Dfx Voodoo. Jest wyposażona w 4 MB szybkiej pamięci wideo EDO DRAM, podzieloną na dwa segmenty – 2 MB pamięci są przeznaczone na tekstury i 2 MB na bufor ramki i z-bufor. Pierwszy z nich służy do przechowywania danych o wyglądzie struktur powierzchni poszczególnych obiektów w grze (wypełnienie ścian), a drugi dodaje głębokość do każdego punktu.

Karta ma bardzo duże możliwości, sprzętowo realizując wiele funkcji wspomagających tworzenie grafiki trójwymiarowej. Wspomaga zgodne z perspektywą przekształcanie się wyglądu tekstur, co oznacza, że zmniejsza się liczba wielokątów, które muszą być przeliczone w z-buforze, oraz ułatwia usuwanie nie wyświetlanych powierzchni. Oferuje również bilinearne filtrowanie wypełnień, dzięki czemu przy użyciu czterech kolorów można uzyskiwać obrazy trójwymiarowe o większej rozdzielczości. Pozwala na zastosowanie LOD (Level Of Detail) mip-mappingu, czyli techniki modelowania obiektów przestrzennych, służącej do eliminowania pikselizacji obrazu przy zbliżeniach. Dzięki zastosowaniu korekcji położenia pikseli oraz klipingu, możliwe jest bardzo precyzyjne ustawianie położenia poszczególnych elementów tworzących elementy trójwymiarowe, co wspomagane przez anty-aliasing, czyli usuwanie niepotrzebnych elementów z obrazu, daje znakomitej jakości trójwymiarowe sceny. Funkcja alpha-blending pozwala na połączenie dwóch obrazów w taki sposób, żeby wydawało się, że jeden z nich jest przezroczysty – np. widzisz obiekty za szybą, na której powierzchni odbija się wnętrze pomieszczenia. Zrealizowane również zostały takie efekty specjalne, jak mgła, dym oraz częściowa przezroczystość tekstur. Tekstury mogą być również animowane i przekształcane (poddawane morphingowi) w czasie rzeczywistym. W celu poprawienia jakości wyświetlanego obrazu, dołączono również cieniowanie i modulowanie wypełnień metodą Gourauda – dzięki czemu obraz obiektów trójwymiarowych jest mniej kanciasty.

Gry, które mają bezpośrednie wsparcie dla 3Dfx, wyglądają bajecznie – tak, jak to do niedawna było możliwe tylko na konsolach.

Z-bufor jest szesnastobitowy i daje możliwość osiągnięcia rozdzielczości 640x480 punktów, a w przypadku zastosowania bufora ośmiobitowego nawet 800x600 pikseli; obydwie wielkości, oczywiście, w 65 tysiącach kolorów i to na dodatek – w trybie podwójnego buforowania! Dzięki zastosowaniu tego ostatniego, otrzymujemy płynniejszą animację (wyświetlana jest jedna klatka animacji, podczas gdy drugi obraz jest „rysowany" w pamięci; kiedy nadchodzi odpowiednia pora, obraz z pamięci jest wyświetlany, a w tym czasie jest wypełniany drugi bufor). A karta może wyświetlić nawet do miliona wypełnionych wielokątów w ciągu sekundy, na komputerach wyposażonych w Pentium 166...

Karta została stworzona do pracy pod systemem MS-DOS, MS Windows 3.1x, oraz Windows 95. Dzięki pełnemu wsparciu dla Direct3D, Gemini OpenGVS, Multigen GameGen oraz SGI OpenGL, każda gra, która jest w stanie współpracować z kartą graficzną przez jeden z wymienionych interfejsów, będzie w stanie skorzystać z możliwości Monstera 3D.

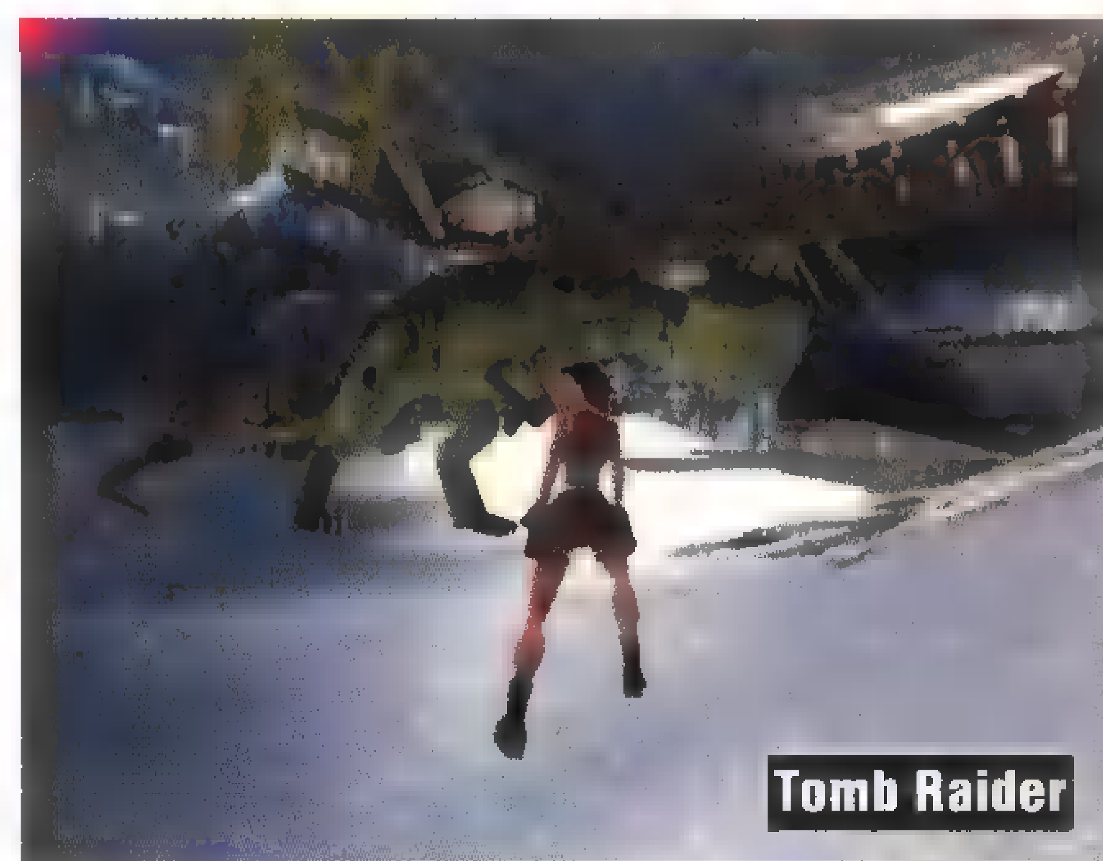
Do pracy karty jest rekomendowany komputer wyposażony w procesor Pentium 100 lub lepszy, z zainstalowanym systemem operacyjnym MS Windows 95 albo DOS 5.0 lub wyższy z Windows 3.1x. Konieczne jest również posiadanie standardowej karty wideo oraz jednego wolnego slotu PCI. Do pracy w DOS-ie nie są wymagane żadne dodatkowe sterowni-

DIAMOND
4MB PCI Version
3D Upgra
Monster 3D
• Add true 3D to your PC
• 3D-pur für Deinen PC
• Ajoutez la véritable 3D à votre PC
• Works with your existing graphics card • Accelerates all Direct3D games • Provides state-of-the-art 3D features • Easy installation with pass-through cable
• Arbeitet mit Deiner vorhandenen Graphikkarte • Beschleunigt alle Direct3D-Spiele • Alle aktuellen 3D-Funktionen werden unterstützt • Einfache Installation
• Compatible avec la graphique installée • Accélération de tous les jeux Direct3D • Met à disposition les récentes fontions 3D • Installation facile câble de raccordeme









ki, jednakże gry muszą zawierać możliwość obsługi kart z procesorem 3Dfx – dostępne są one albo bezpośrednio (już posiadają wbudowane takie funkcje), albo też dopiero po zastosowaniu odpowiednich poprawek (patchy), dostępnych w Internecie oraz na płytkach CD dołączanych do różnych pism poświęconych grom komputerowym.

W przypadku Windows 95 (oraz OSR2) konieczne jest zastosowanie odpowiednich driverów – po pierwszym uruchomieniu komputera z zainstalowaną kartą, system poprosi o wskazanie katalogu, w którym znajdują się sterowniki. Po resecie można już wykorzystywać wszystkie możliwości Monstera 3D – jeśli jakakolwiek gra używa Direct3D, to możesz być pewien, że wykorzysta również nowy nabytek. Zainstalowanie tego spowoduje pojawienie się dwóch dodatkowych zakładek we właściwościach ekranu – informacji i ustawień karty; można tam dokonać korekcji gamma poszczególnych składowych w grach (jeśli wydają się zbyt ciemne lub zbyt jasne), przestawić częstotliwości odświeżania obrazu, oraz zwiększyć lub zmniejszyć wydajność karty (pogarszając, bądź też poprawiając wygląd generowanego obrazu).

Samo wykorzystanie, to jest dopiero coś! Widziałem zaledwie kilka tytułów z liczby kilkudziesięciu, które mają pełne wsparcie dla procesora 3Dfx, ale i to wystarczyło, żebym podjął decyzję – kupuję tę kartę! Pograłem trochę w trójwymiarowe strzelaniny („Quake", „Descenta 2" i jego następcę – „Hellbendera"), pobiegałem robotem bojowym w „Mechwarrior 2" oraz poszalałem na wyścigach samochodowych w „Whiplash", „Pod" i „Formula 1". No i oczywiście w „Tomb Raider". Ach te krągłości Lary Croft...

Wszystkie gry, które mają bezpośrednie wsparcie dla 3Dfx, wyglądają wprost bajecznie – tak, jak to do niedawna było możliwe tylko na konsolach. Już na Pentium 133 wszystko chodzi bardzo ładnie i płynnie, nie ma żadnych skoków i „czkawki"... Można podejść do samej ściany lub walnąć w nią na pełnym gazie – nie zobaczy się pikseli wielkich na pół ekranu – to co będzie na nim, to nieco rozmyta tekstura. W działaniu również wyglądają znakomicie inne funkcje realizowane przez kartę – w przypadku „Tomb Raidera" jest to na przykład przecudnie falująca i zamazująca nieco obraz woda, w której pływa Lara.

Nie miałem z kartą żadnych problemów – poza jednym... Musiałem ją oddać. Teraz już zbieram pieniądze na swój własny egzemplarz. Bardzo wiele z nowych gier posiada rozszerzenia do obsługi 3Dfx (co nie jest wcale takie dziwne, zważywszy na olbrzymią popularność kart wyposażonych weń na pewnym kontynencie, oddzielonym od Europy oceanem)... Liczba poprawek, które pozwalają na korzystanie z możliwości tego chipsetu w starszych grach również ciągle rośnie. Karta taka warta jest swojej ceny; gdybym miał wystawić ocenę karcie, to otrzymałaby ode mnie notę w wysokości 100!!!

Wist

INFO

Producent:	Diamond
Dystrybucja:	Karma, ☎ (022)6701217
Cena:	790.00

Pad SV235

Gracze na PC wciąż borykają się z podstawowym problemem – czym sterować poczynaniami postaci, czy ruchami wszelkiej maści pojazdów w tych wszystkich nowych wspaniałych gierkach.



Mysz jest świetnym urządzeniem sterującym, ale raczej w statycznych grach przygodowych i strategicznych. Nie bardzo nadaje się jednak do obsługi wyścigówek, strzelanek, platformówek, bijatyk czy nawet poważnych symulatorów. Można oczywiście zaopatrzyć się w joystick i w mniej skomplikowanych grach jest to całkiem niezłe rozwiązanie. Ale we wszystkich bardziej skomplikowanych grach zręcznościowych (że o symulatorach już nie wspomnę) joystick pełni co najwyżej funkcję pomocniczą – zasadnicze sterowanie i tak odbywa się z klawiatury. Nie jest to nawet taki zły pomysł, pod warunkiem że stale bębnimy w jedną grę. Bo w przeciwnym razie, do każdej gry będziemy się musieli nauczyć nowego zestawu klawiszy sterujących.

Ale jest jeszcze jedno rozwiązanie, już dawno wymyślone przez producentów konsol do gier, które jak wiadomo klawiatury nie posiadają, a jakoś daje się na nich grać nawet w dość złożone gry. Oczywiście, joypad! Mimo początkowej rezerwy, testowany przeze mnie joypad SV 235 bardzo mi przypadł do gustu. Z dwóch powodów. Po pierwsze, mimo swych niewielkich rozmiarów, bardzo dobrze układa mi się w dłoni. A nie jest to dłoń byle jaka! Zgniotła już niejedną mysz i połamała niejeden joystick. Drugi powód jest jednak chyba ważniejszy – joypad SV235 jest urządzeniem w pełni PROGRAMOWALNYM! Nareszcie koniec ze żmudnym uczeniem się obłożenia klawiatury. 10 przycisków oraz tzw. 'krzyżak', normalnie pełniący funkcję drążka joysticka, dają się całkowicie zaprogramować. Jeśli jesteśmy maniakami symulatorów lotu, to przy pierwszym uruchomieniu nowej gry przyporządkowujemy odpowiednim przyciskom odpowiednie czynności, np. Fire, zmiana broni, przepustnica czy nawet różne widoki samolotu. Podobnie robimy z każdym innym symulatorem i problem 'z głowy' – w każdym symulatorze naciśnięcie przycisku A będzie np. powodować wystrzelenie flary. Z bijatykami, podobnie. Jakaż to wygoda, jeśli w każdej bijatyce naciśnięcie przycisku A będzie np. powodować wyskok, a przycisku B, kopnięcie.

Ach, byłbym zapomniał. Cała ta procedura nie miałaby większego sensu, jeśli każdorazowo przy uruchamianiu gry musielibyśmy od nowa programować joypad. Na szczęście jego wytwórcy nie zagapili się. Zaprogramowaną konfigurację możemy zapisać w pliku na dysku i potem, przed uruchomieniem gry, jedynie odczytać ten plik, aby uzyskać pożądane obłożenie przycisków joypada.

Leszek Krowicki

INFO

Producent:	InterAct
Dystrybucja:	Multistyk,((022)156844
Cena:	123.99

82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a

http://www.lanser.com.pl

LANSER

TYLKO U NAS



PlayStation

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier.
W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki ! Aby zamówić Play Station wpłać 79 [redacted] na [redacted] firmy **LANSER**, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

PlayStation + Super Pad ~~728 zł~~ **679 zł**

PlayStation + Super Pad + Karta Pamięci **768 zł**

PlayStation Pack I ~~798 zł~~ **749 zł**

Zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

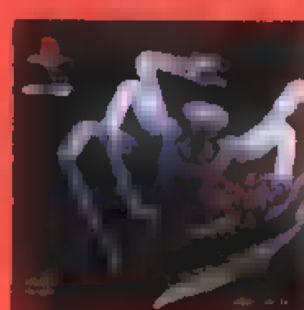
PlayStation Pack II ~~838 zł~~ **799 zł**

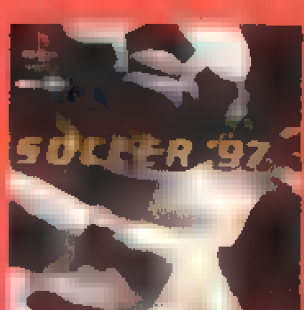
Zestaw: konsola + gra do wyboru:
The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire

Nowości

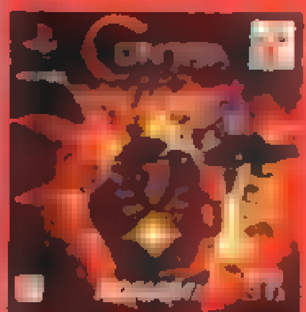

Area 51


Riot


Speeder


Soccer 97


Tempest


Contra


Jet Rider


Mechwarrior 2


The Crow


Raven


Porsche Challenge


Need for Speed 2


Total NBA 97


Soul Blade

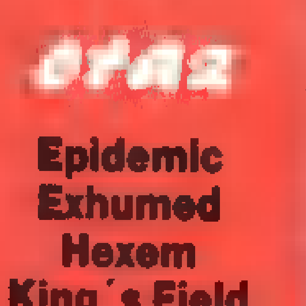

Rebel Assault 2


The King of Fighters 95


Samurai Shodown 3


Lost Vikings [redacted]


Little Big Adventure



oraz
Epidemic
Exhumed
Hexem
King´s Field
NHL Face Off
Twisted Metal 2



Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Adidas Power Soccer
A IV
Black Dawn
Blanzing Dragons
Blast Chamber
Broken Sword
Cheesy
Chronicles of the Sword
Cool Boarders
Command & Conquer
Crusader: No Remorse
Dark Stalkers
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Die Hard Trilogy + Predator
Disruptor
Excalibur
FIFA 97
Formula 1
Firo and Klawd
Impact Racing
International Superstar Soccer
Legacy of Kain
Lomax
Mortal Kombat Trilogy
NBA In the Zone 2
NBA Jam Extreme
NHL 97
Open Golf
Player Manager
Project X2
Return Fire
Raging Skies + PS Flight Force
Sim City 2000
Soviet Strike
Star Gladiator
Street Fighter Alpha [redacted]
Street Racer
Tokken 2
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider
Tobal no 1
Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 3

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 159 zł
Viewpoint
Magic Carpet
Johny Bazookatone
Descent

programy w cenie 169 zł
Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA In the Zone

programy w cenie 179 zł
Reloded
Cyberia
Po,ed
Olympic Soccer

programy w cenie 189 zł
Descent 2
Warhamer
Dragon Hart
Project Overkill

Zapowiedzi na Play Station

Bedlam
Broken Helix
Bubble Bobble 2
Descent 2
Crypt Killer
Castelvania
Grand Champions Rally
Independance Day
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive Off-Road
Wreckin» Crew
i wiele innych

Polecamy akcesoria do PlayStation

Super Pad 79 zł
standardowy, taki jak w komplecie [redacted] konsolą
Program Pad 149 zł
programowany, super-przezroczysty !
Joystick Arcade [redacted] zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk
Memory Card 89 zł
karta do zapisów stanów gier, 15 bloków
Memory Card Plus 179 zł
karta o 8-krotnie większej pojemności
Control Station [redacted]
najtańszy, standardowy pad do PlayStation
Master Station 79 zł
pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED
PS Flight Force [redacted] zł
analogowy zestaw lotniczy, rewelacja
Predator ~~1[illegible] [redacted]~~ 139zł
pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena !
EuroScart Kabel 79zł
lepsza jakość obrazu [redacted] Twojego PlayStation
Link Kabel 79 zł
łączy [redacted] sobą dwie konsole
Extension Kabel 39 zł
przedłużacz do pada i joysticka



NINTENDO 64

NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!

749 zł

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier.
Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

Nintendo Controller, Karta Pamięci

Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64

Torba LOGIC3 143 zł
torba do konsol i oprogramowania
Auto CD Cleaner 69 zł
rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD
CD Game Cleaner 95 zł
uniwersalny zestaw czyszczący



Najlepsze oprogramowanie

Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

X-Wing vs TI

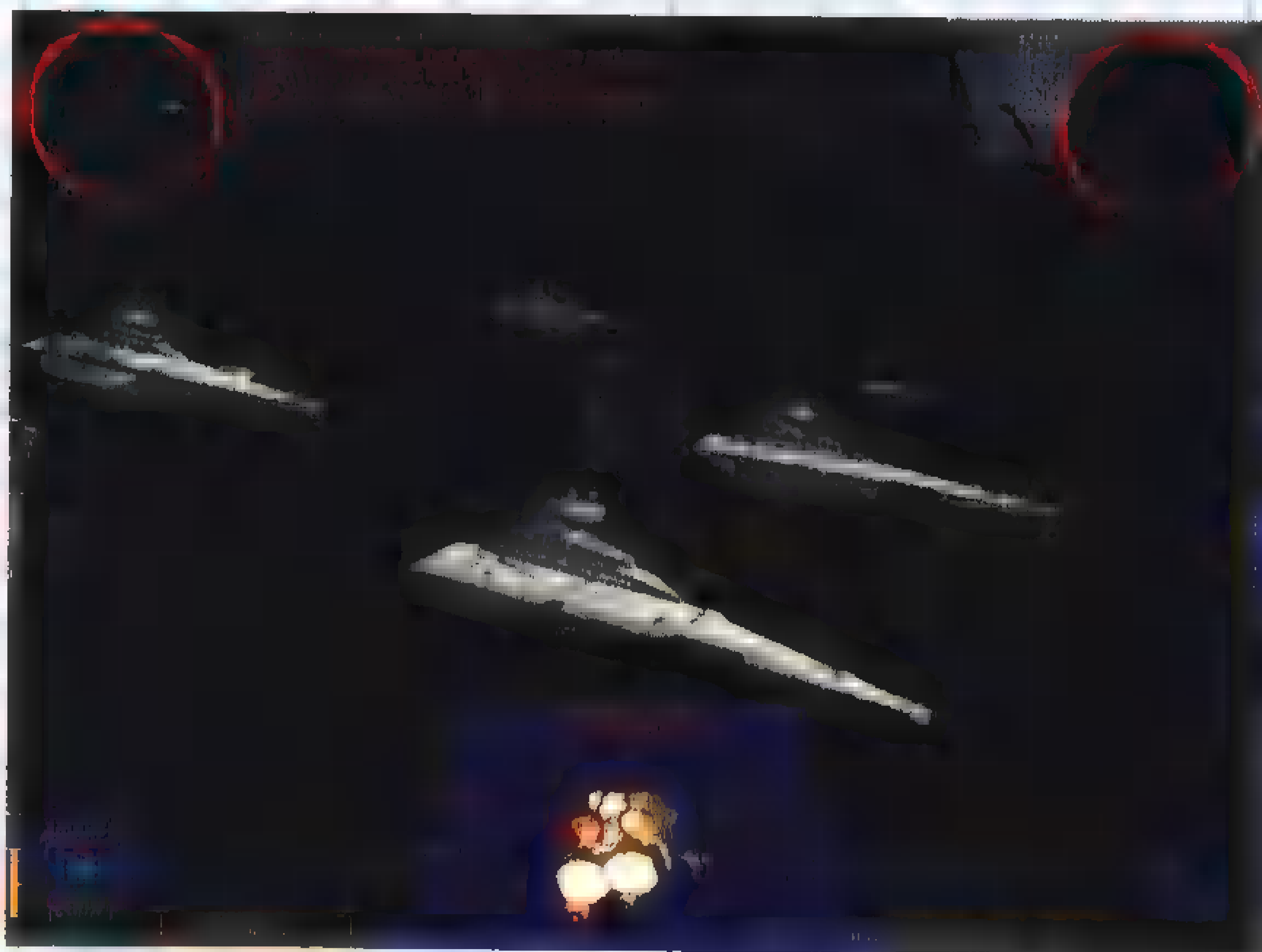
Dwadzieścia lat temu narodziło się szaleństwo – film „Gwiezdne Wojny". Później powstały dwie kolejne części „Imperium Kontratakuje" i „Powrót Jedi". W międzyczasie wielu ludzi stało się miłośnikami i fanami cyklu, powstawały książki, gry karciane, gry komputerowe... Ale na żadną z nich nie czekano z takim napięciem, jak na „X-Wing vs TIE Fighter".

Z takim rynkiem niemożliwością wręcz było, żeby LucasArts nie odniosła sukcesu. Wszyscy kupiliby nawet nie najlepszą produkcję, ale na szczęście, najnowszy symulator lotu jest znakomity. W sztywnym, lakierowanym pudełku gracz dostaje instrukcję obsługi, przegląd poleceń wydawanych z klawiatury, kartę rejestracyjną oraz to, co najważniejsze – dwie płytki z grą.

Dwie płytki? Tak, dwie. „X-Wing vs TIE Fighter" jest grą przeznaczoną przede wszystkim dla kilku graczy i żeby każdy z nich nie musiał kupować własnego egzemplarza gry, załączono dwa krążki: jeden pozwala na grę „samotną" oraz rozpoczęcie gry sieciowej, a drugi tylko pozwala na dołączenie się do już istniejącej rozgrywki. Można grać przez kabel szeregowy, modem, sieć lokalną IPX oraz przez Internet. Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, to w dzisiejszych czasach nikogo one nie szokują. Pentium 100 czy też 120 do gry sieciowej, wyposażony w 16 MB RAM, to praktycznie rzecz biorąc jest już standard. W zamian za to dostajemy to, co najlepsze z poprzednich symulatorów LucasArts, czyli „X-Wing" i „TIE Fighter", z całkowicie zmienionym engine gry, pozwalającą na rozgrywkę w rozdzielczości 640x480 w 65 tysiącach kolorów. Grafika została ulepszona, wszelkie obiekty zbudowane są z większą dokładnością, cieniowane i oświetlane w czasie rzeczywistym przy wykorzystaniu algorytmu Gourauda oraz teksturowane. Dołożona została również możliwość, o którą prosili wszyscy gracze od chwili pojawienia się „TIE Fighter" – opcja gry sieciowej.

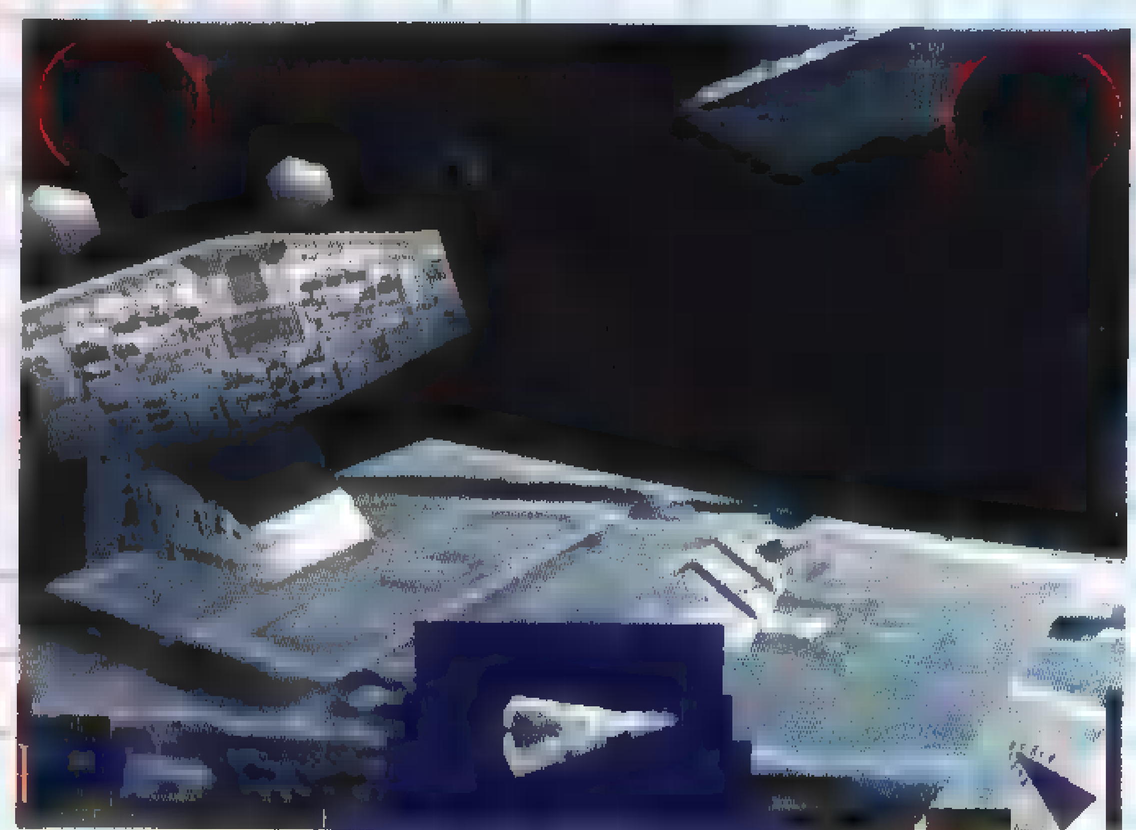
„X-Wing vs TIE Fighter" nie jest tak naprawdę skierowany do pojedynczych graczy – jest on nastawiony na pojedynki ludzi z ludźmi. Nie znaczy to wcale, że jeśli będziesz chciał latać sam, to nie spodoba Ci się ta gra. Wprost przeciwnie – można dostać na jej punkcie bzika (i to ciężkiego). Tym jednak, co stanowi o jej sile, jest możliwość gry wraz z albo – jeśli ktoś woli – przeciwko kolegom. Można realizować wspólnie misje, dzięki czemu ataki na gwiezdne niszczyciele, czy też kalmariańskie krążowniki będą o niebo łatwiejsze, albo też starać się zniszczyć myśliwiec kolegi siedzącego przy biurku obok, albo o tysiące kilometrów od Ciebie.

Grając po stronie Sprzymierzenia masz możliwość latania w poznanych już wcześniej maszynach (oprócz B-Skrzydłowca), zamiast którego pojawił się poprzednik X-Skrzydłowca, czyli Z-95 Headhunter. Piloci imperialni również zostali pozbawieni najsilniejszej z maszyn, czyli Obrońcy (TIE Defender), a dostali w zamian Kanonierkę Szturmową. Ogółem w grze istnieje kilkanaście najróżniejszych obiektów; od kontenerów do niszczycieli gwiezdnych klasy Imperialnej. Wszystkie wykonane zostały z wielką starannością i dużą dbałością o szczegóły.











„X-Wing vs TIE Fighter" oferuje wiele różnych typów misji, pozwalając zarówno toczyć pojedynki 'wszyscy przeciw wszystkim', jak i uczestniczyć w bitwach, w których należy wykonywać konkretne zadania. Istnieją również misje przygotowane specjalnie do tego, żeby wyłonić najlepszych pilotów w konkretnej dziedzinie, takiej jak na przykład najcelniejsze strzelanie z laserów, czy też umiejętności w posługiwaniu się torpedami. Samotni piloci również mogą brać udział w walkach 'każdy przeciw każdemu', ale latanie w nich przeciwko komputerowi jest bardzo trudne.

Misje zostały zgrupowane w kilka działów. Są to Ćwiczenia (Exercise), zaprojektowane i wykonane w celu zaznajomienia się ze sposobami latania różnego typu statkami występującymi w grze oraz z rodzajami misji, na jakie można się natknąć w czasie realizacji zadań. Ćwiczenia są zarówno przeznaczone dla graczy pojedynczych, jak i całych grup. Pojedynki (Melee) rzucają swoich uczestników na kosmiczne areny, gdzie wszyscy walczą ze wszystkimi, mają za zadanie pokazać, kto jest najlepszym pilotem. Areny walk mogą być zarówno pustą przestrzenią, jak i gęstym polem minowym lub też

E-Fighter

część pierwsza

pasem asteroid. Turnieje (Tournament) grupują pojedynki w serie misji, dzięki czemu można wybrać najlepszych pilotów w różnych dziedzinach. Walki (Combat) są to pojedyncze misje, przedstawiające najróżniejsze typy walk: ataki, obrony, eskortowania i loty zwiadowcze, a Bitwy (Battles) łączą Walki w logiczne ciągi.

Do namierzania wroga służy wyświetlacz na szybie myśliwca, radar przedni i tylny oraz CMD, ekran z informacjami o celu, umieszczony na tablicy rozdzielczej pojazdu. Kabina każdego ze statków występujących w „X-Wing vs TIE Fighter" została skonstruowana tak, żeby przesiadka z jednego typu na inny była prosta i bezbolesna. Mimo różnego rozłożenia elementów i wskaźników, bardzo łatwo można się przystosować do nowego typu myśliwca.

Na radarach przednim i tylnym można zobaczyć kropki oznaczające statki, a ich kolory określają ich przynależność:

Zielony	Statek rebeliancki
Czerwony	Statek imperialny
Żółty	Piraci
Biały	Miny, sondy, satelity
Niebieski/Purpurowy	Nieznany statek
Błyskająca żółć/czerwień	Rakiety

Kiedy wybierzesz jakiś statek jako cel, pojawi się on na wyświetlaczu CMD w takim układzie, w jakim byłby on widoczny bezpośrednio, z pozycji Twojego statku. Jeśli cel zwrócony jest rufą w Twoim kierunku, oznacza to, że oddala się on od Twojej aktualnej pozycji. Podobnie, jeśli widok na CMD pokazuje Ci swój dziób, oznacza to, że odległość pomiędzy Twoim statkiem, a przeciwnikiem zmniejsza się.

Na HUD (Head-Up Display), czyli szybie myśliwca, wyświetlane są najróżniejsze informacje. Kwadrat w centrum ekranu, pełniący rolę celownika, wyświetla informacje na temat tego, jakiego rodzaju broni używasz, czy jesteś już w zasięgu możliwości użycia danej głowicy bojowej oraz jakiego rodzaju tryb ostrzeliwania przeciwnika wybrałeś. Ponad celownikiem umieszczone zostało urządzenie OTIA (Outside Threat Indicator) ostrzegające przed niebezpieczeństwami grożącymi nam od strony wrogów. Lewa kontrolka zaczyna świecić, kiedy Twój myśliwiec jest namierzany przez inny mały statek za pomocą broni laserowej, a drugi od lewej – kiedy na cel biorą Cię systemy obronne większego statku. Kolejna lampka zapali się, kiedy Twój statek będzie zagrożony przez użycie na nim broni promienistej, podczas gdy prawe będzie błyskać na żółto w czasie namierzania Twojego statku przez wrogi system naprowadzania rakiet. W momencie kiedy przeciwnik będzie już gotowy do strzału – lampka zapali się na czerwono.

Uzbrojenie w „X-Wing vs TIE Fighter", ogólnie rzecz biorąc zostało podzielone na dwie kategorie: broń energetyczną i rakietową. Wszystkie rodzaje myśliwców wyposażone są w działa laserowe, niektóre ze statków mają również zainstalowane działa jonowe, służące do blokowania urządzeń pokładowych innych statków. Ładowanie i wyłączanie podtrzymywania broni energetycznej wykonuje się klawiszem [F9].

Działa laserowe jest to broń najczęściej używana w tej grze. Silnie skupiona wiązka energetyczna wystrzelona z tego typu broni jest w stanie dokonać wielkich zniszczeń. Wiązki owe mogą być wystrzeliwane szybkimi seriami, ale używanie ognia ciągłego powoduje bardzo szybkie wyczerpywanie się zasobów energetycznych statku. Działa laserowe mogą być uaktywniane pojedynczo, bądź też połączone, emitując równocześnie impulsy energii, żeby osiągnąć większe efekty. W przypadku braku energii dla dział, można ją odciągnąć z systemów obronnych statku.

Działa jonowe wystrzeliwują wiązki energetyczne, które nie niszczą statków, w które są wymierzone, a tylko blokują ich systemy w celu przechwycenia bądź też dokonania abordażu. Działa jonowe wymagają większej ilości energii niż działa laserowe i szybciej wyczerpują zasoby energetyczne myśliwca. Podobnie jak i lasery, tak i wyrzutnie jonowe mogą działać w trybie pojedynczym bądź też połączone.

Bronie promieniste mogą zostać zainstalowane na dowolnym ze statków Imperium (poza Myśliwcem TIE), a są one używane do czasowego blokowania różnych systemów innego myśliwca. W grze istnieją trzy rodzaje broni promienistej: wabiki ('decoy'), dzięki którym Twój statek staje się niewidzialny dla radaru, promienie przyciągające ('tractor') pozwalające na zwolnienie statku przeciwnika, przez co ten staje się łatwiejszy do trafienia oraz zakłócacz ('jamming'), dzięki zastosowaniu którego statek będący celem ataku nie może używać pocisków i laserów. Mimo że bronie tego rodzaju wydają się całkiem przydatne, podczas walki masz już i tak na



co zwracać uwagę (ustawienia energetyczne systemów statku, położenie i tym podobne rzeczy), więc nie ma czasu na to, żeby się tym zajmować. Do ładowania broni promienistych służy klawisz [F8].

Pociski wstrząsowe są efektywne jedynie przeciwko wrogim myśliwcom oraz innym niewielkim statkom. Najlepiej używać ich z dystansu około dwóch kilometrów, przy czym tak naprawdę działają skutecznie z odległości 1.5-1.7 kilometra.

Torpedy protonowe to dobra broń ogólnego zastosowania, efektywna zarówno przeciwko wolniejszym myśliwcom oraz średniej wielkości statkom. Ciężkie rakiety są wolniejsze niż torpedy, ale przenoszą wielkie ładunki głowic bojowych i są przeznaczone do niszczenia wielkich statków. Kosmiczne bomby nie mają silników, przez co są bronią o bardzo małym zasięgu, ale dysponują wielką siłę eksplozji. Należy odpalać je w możliwie







najmniejszej odległości od celu. Generatory impulsów magnetycznych są to urządzenia służące do blokowania baterii laserowych statku przeciwnika. Mogą być one używane zarówno przeciwko myśliwcom, jak i Statkom Dowodzenia. W przypadku użycia ich przeciwko małym obiektom, czas blokady wynosi dwadzieścia sekund, a dla większych – rośnie do trzydziestu. W grze istnieją również poprawione wersje pocisków i torped, których należy używać kiedy jest to tylko możliwe.

Statki nie wyposażone w tarcze energetyczne mają niewielkie możliwości przeżycia przy bezpośrednim ostrzale, dlatego też dołączono w grze chaff, czyli ładunek elektromagnetyczny wymierzony do tyłu, a służący do uszkodzenia systemów nawigacyjnych nadlatującego pocisku samonaprowadzającego. Neutralizuje on również wpływ broni promienistej wycelowanej w Twój statek. Drugim typem urządzeń obronnych są flary, czyli miniaturowe rakiety wyposażone w głowice bojowe, które mają za zadanie namierzyć i uderzyć w najbliższy wrogi cel wybierając wpierw rakiety, a później, jeśli te nie istnieją – najbliższy myśliwiec przeciwnika.

Tarcze energetyczne, w jakie wyposażone są wszystkie statki oprócz rodziny myśliwców TIE (ale Advanced TIE ma takie osłony) służą do ochrony kadłuba statku przed bezpośrednimi trafieniami laserów i rakiet. Zostały one podzielone na dwa podsystemy (każdy z nich może mieć poziom naładowania do 100%) i pokrywają przednią i tylną część statku. Tarcza może pokrywać również cały statek; zmienia się to za pomocą klawisza [S]. Dobrze jest po każdym ataku na Twój myśliwiec nacisnąć ten klawisz trzy razy, dzięki czemu wyrównuje się poziom naładowania w tarczach przednich i tylnych.



Zwiększanie ładowania osłon energetycznych (klawisz [F11]) oddziaływuje na bilans energetyczny statku, podobnie jak bronie energetyczne i promieniste. Im wyższe ładowanie, tym mniej energii trafia do silników i tym wolniej porusza się myśliwiec. Można przesyłać energię z laserów do tarcz (klawisz ['] lub [SHIFT] + [']) i odwrotnie ([;]). Lasery ładują się szybciej niż tarcze, więc lepiej jest je ładować i przesyłać z nich energię do systemów obronnych, a więc traktować je jako pewnego rodzaju akumulatory energii. Dwie konfiguracje tego typu mogą zostać zapisane w pokładowym komputerze za pomocą klawiszy [SHIFT] + [9] i [SHIFT] + [0] oraz uaktywniane naciśnięciem odpowiednio [9] lub [0].

W czasie misji powinieneś przez cały czas znać ogólną sytuację – do obejrzenia mapy służy klawisz [M] (jeśli naciśniesz równocześnie z [SHIFT], wówczas na czas oglądania mapy włączasz autopilota). Żeby wiedzieć co się dzieje, warto jest uruchomić log misji [L] i informację o wykonaniu celów misji [G]. Po wykonaniu tych poleceń, można wyłączyć widok kokpitu (dzięki czemu widać jest więcej i można łatwiej celować) za pomocą klawisza [.].

Kiedy wykonasz już podstawowe kroki, warto jest naładować sobie tarcze do maksimum, przesyłając do nich energię z dział i podnosząc ich ładowanie. Kolejnym krokiem jest sprawdzenie, czy nie zagraża nam bezpośrednio przeciwnik (klawisz [E] wybiera najbliższy myśliwiec, który celuje w Twój pojazd), a jeśli nie ma bezpośredniego zagrożenia, należy odszukać krytyczne dla danej misji obiekty za pomocą [O] i zapamiętać je w komputerze pokładowym. Kolejnym krokiem jest odszukanie najbliższego myśliwca przeciwnika [R] lub, jeśli wymaga tego misja, wybór innego celu i atak na niego (klawisze [T] i [Y]). W przypadku walki z ludźmi, klawisz [P] i [SHIFT] + [P] przełączają pomiędzy myśliwcami sterowanymi przez ludzi. Kiedy tylko w zasięgu sensorów pojawią się nowe statki, informacja o tym pojawi się w logu misji. Naciśnięcie klawisza [U] pozwala na wybranie ostatnio przybyłych obiektów, dzięki czemu będziesz w stanie przeanalizować zagrożenie, jakie stanowią one zarówno dla Ciebie, jak i dla celu Twojej misji. W przypadku, kiedy będą one istotne dla przebiegu misji, warto jest je zapisać w pamięci celów. Zakończmy już może ten nieco przydługi wstęp do teorii lotów myśliwskich we wszechświecie Gwiezdnych Wojen. Niech zaczyna się gra...

MISJE TRENINGOWE

SINGLE PILOT

1. Gunnery training

Cel: Nauka namierzania i niszczenia obiektów ogniem laserowym.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Z-95 Headhunter

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Czerwona, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: brak

Wybór rakiet: brak

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Myśliwiec TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Eskadra: Alpha, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: brak

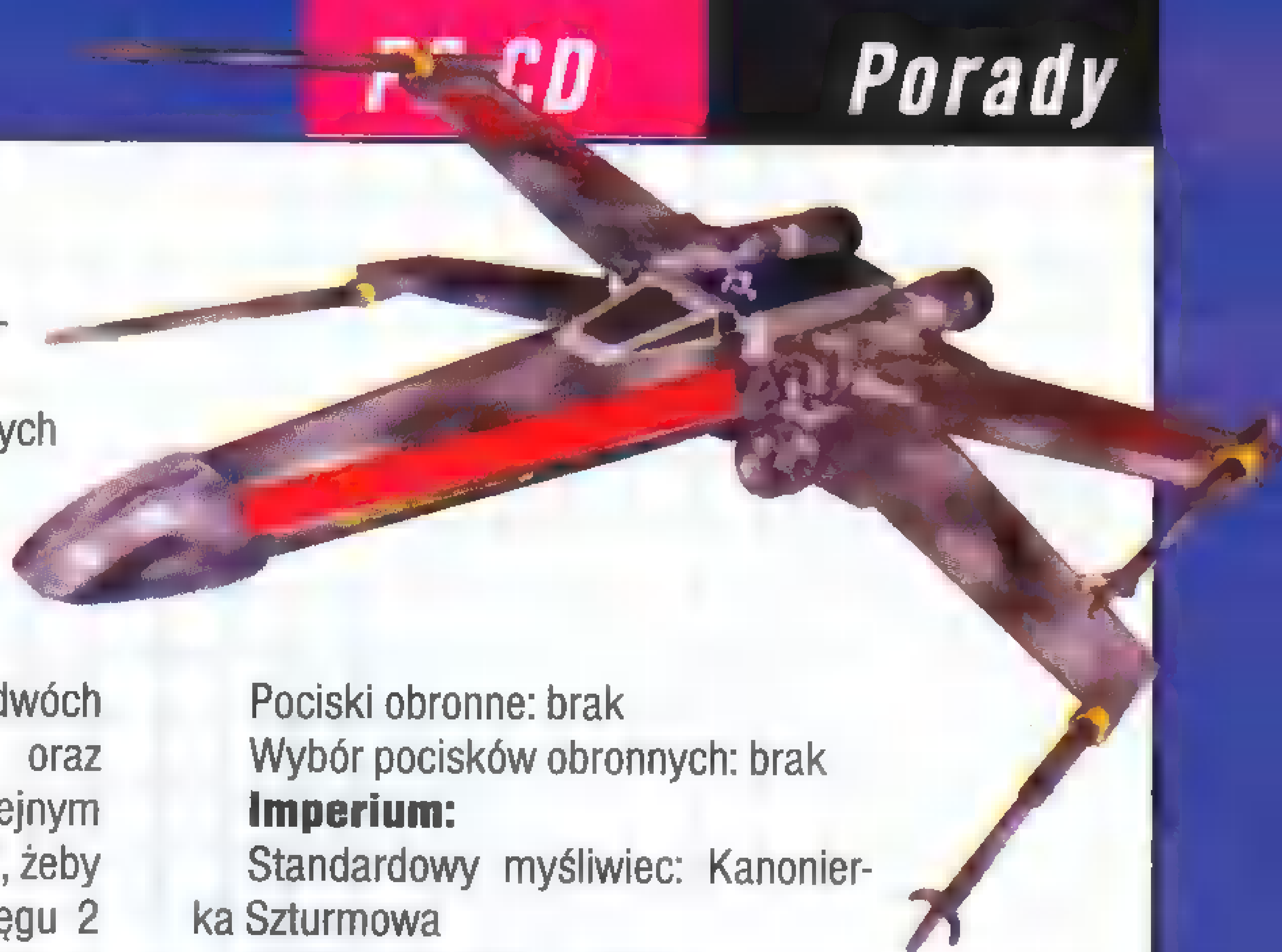
Wybór rakiet: brak

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

W pierwszej fazie misji znajdujesz się w otoczeniu ośmiu kontenerów z grupy Target. Należy namierzyć i zniszczyć je po kolei, wykonując polecenia z platformy startowej. Jako następne cele będą z niej odpalane kolejno Myśliwce TIE, wpierw bezbronne (grupa Mover, złożona z pięciu jednostek), później





uzbrojone (grupa Fighter również złożona z pięciu jednostek), które należy niszczyć kiedy się tylko pojawią. Później zaczną nadlatywać kolejne fale Myśliwców TIE, z których członkami będziesz musiał walczyć równocześnie: Diad (dwie maszyny), Triad (trzy), Quad (cztery), Quin (pięć), Hex (sześć) i, w tym samym czasie, Dodec1 oraz Dodec2 (obydwie po sześć myśliwców). Jeśli sobie z nimi poradzisz, nadlecą w dwóch falach (druga przylatuje po zniszczeniu pierwszej) eskadry Dodec3 i Dodec4. Każda z tych ostatnich fal i eskadr złożona jest z sześciu Przechwytywaczy TIE.

Dla Imperium myśliwce z grup od Mover do Dodec2 są to Z-95 Headhunter, natomiast w skład eskadr Dodec3 i Dodec4 wchodzą X-Skrzydłowce.

2. Torpedoes run

Cel: nauka namierzania i niszczenia innych statków torpedami protonowymi

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Czerwona, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: torpedy protonowe

Wybór rakiet: brak

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Bombowiec TIE

Możliwe do wyboru: Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Eskadra: Beta, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: torpedy protonowe

Wybór rakiet: brak

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Pierwszym celem misji jest zniszczenie dwóch nieruchomych kontenerów Target 1 i 2 oraz pojawiającego się frachtowca Target 3. Kolejnym celem jest korweta Target 4, ale należy uważać, żeby nie zostać strąconym przez jej lasery o zasięgu 2 kilometrów. Transportowiec TRN Omicron ma za zadanie uzupełnienie ładunków torped, a pojawi się po opróżnieniu pierwszych zasobników z głowicami bojowymi. Uzupełnianie odbywa się po wybraniu jako celu TRN Omicron i po naciśnięciu klawiszy [SHIFT] + [B]: należy się zbliżyć i zastopować; operacja trwa 5 sekund. Załadunek torped można powtórzyć do dwudziestu razy. Pełne zasobniki przydadzą się, jako że później kolejno pojawiać się będą: krążownik uderzeniowy (STKC Target 5), fregata klasy Nebulon-B (FRG Target 6), eskortowiec (ESC Target 7), dreadnaught (Dread Target 8), przechwytywacz (INT Target 9), niszczyciel gwiezdny klasy Victory (VSD Target 10) i klasy imperialnej (ISD Target 11).

W przypadku misji dla pilota Imperium, przebieg misji jest identyczny, aż do przylotu celu dziewiątego; w tym przypadku jest on ostatni, a jest to krążownik kalmariański (CRS Target 9).

3. Shields and minefield

Cel: nauka używania tarcz energetycznych oraz poprawianie celności trafień podczas namierzania min.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: brak

Eskadra: Złota, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: brak

Wybór rakiet: brak

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Kanonierka Szturmowa

Możliwe do wyboru: brak

Eskadra: Mu, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: brak

Wybór rakiet: brak

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Masz za zadanie zniszczyć pole minowe T1-A i T1-C, a później rozpoznać zawartość kontenera typu A z grupy Pi. Kiedy tego dokonasz, wyleci z niego transportowiec TRN Omicron z oficerami na pokładzie – zablokuj jego urządzenia pokładowe za pomocą dział jonowych, a komandosi ze SPC Gentry wezmą ich do niewoli. Kiedy już odlecą, zniszcz kontener Pi, a pojawi się grupa dwóch kanonierek Mu. Strącenie ich spowoduje pojawienie się reszty grupy w dwóch falach: najpierw trzy maszyny, a później cztery. Po zniszczeniu ostatniej z kanonierek grupy Mu, pojawi się pięć maszyn tego samego typu, z grupy Nu (tym razem są już wyposażone w rakiety), których strącenie spowoduje pojawienie się kolejnych sześciu Kanonierek z tej eskadry.

Podczas lotu imperialnym statkiem komandosi z SPC Scythis muszą przechwycić transportowiec TRN Weet z rebelianckimi szpiegami na pokładzie. Po zniszczeniu CN/A Pi pojawi się eskadra Czerwona, złożona z dwóch Y-Skrzydłowców, a po ich zniszczeniu – trzech X-Skrzydłowców z grupy Niebieskiej. Później, kolejno, będą nadlatywać: cztery X-Skrzydłowce ze Złotej eskadry, pięć A-Skrzydłowców z ugrupowania Czerwonego i sześć Y-Skrzydłowców Niebieskich. Uważaj, gdyż ostatnie dwie fale myśliwców przenoszą rakiety!

4. Inspection

Cel: nauka rozpoznawania ładunków pojazdów.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

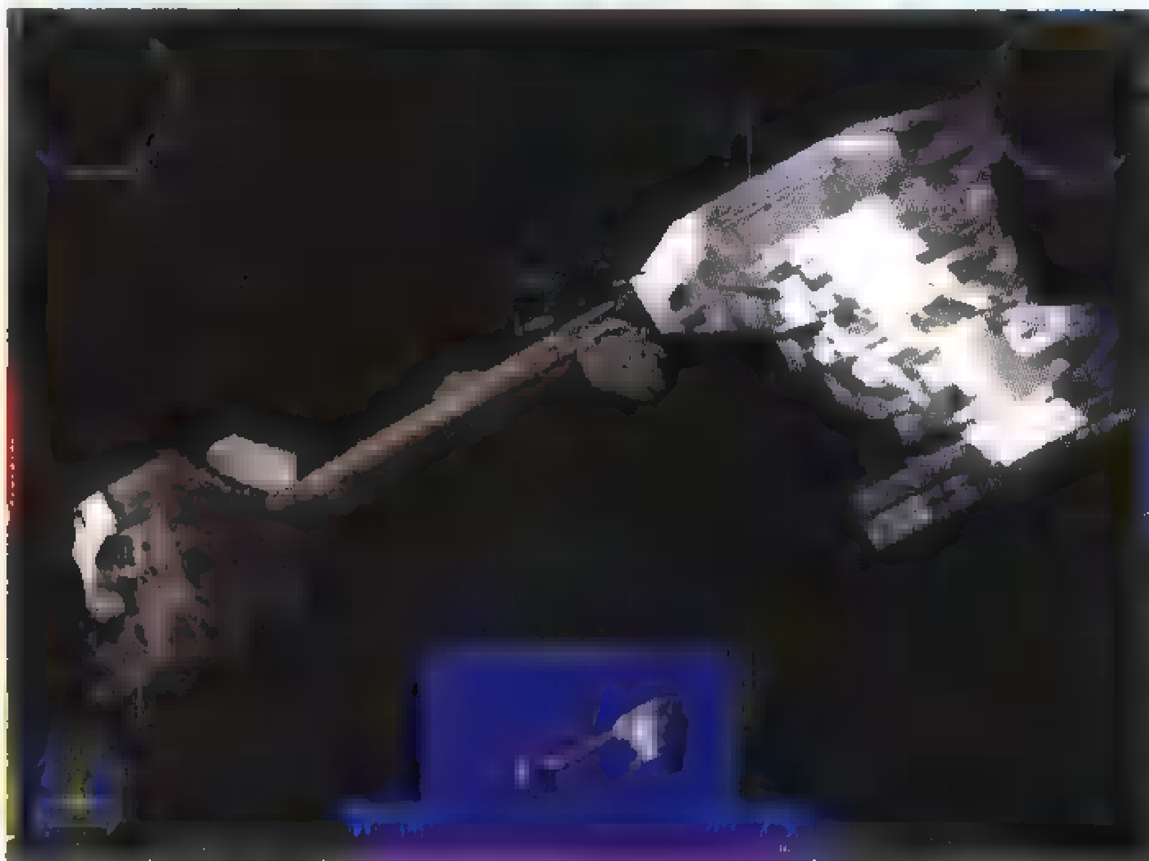
Eskadra: Czerwona, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych

Rakiety: brak

Wybór rakiet: brak







Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak
Imperium:
Standardowy myśliwiec: Przechwytywacz TIE
Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa
Eskadra: Gamma, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych
Rakiety: brak
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

Musisz rozpoznać ładunki poszczególnych pojazdów pojawiających się w pobliżu rebelianckiej stacji. Żeby tego dokonać, musisz zbliżyć się do statku na odległość około 100 metrów (0.10 na wyświetlaczu CMD). Kolejno będą to: koreliański transportowiec CORT Nommanic, wahadłowiec SHU StarTour 7, dwa transportowce TRN Seinar T4D i T5D, frachtowiec FRT Murfee i korweta CRV Grosett. Kiedy już to wykonasz, pojawią się trzy frachtowce Sunnida – na pierwszym z nich znajdziesz szpiegów. Uważaj, bo wahadłowce SHU Yagmar 1 i 2 są ich osłoną, więc kiedy będziesz musiał zniszczyć tarczę FRT Sunnida 1, żeby transportowiec TRN Storm mógł dokonać zablokowania systemów pokładowych i abordażu, będą Cię ostrzeliwać. Zniszczenie ich spowoduje pojawienie się dwóch kanonierek Tau, ■ po zestrzeleniu ich – czterech kanonierek z eskadry Mu.

W przypadku Imperium wszystko odbywa się dokładnie tak samo, z tą jedynie różnicą, że FRT Sunnida 1 przewozi narkotyki, ■ zamiast kanonierek z grupy Tau i Mu są Y-Skrzydłowce z eskadr Czerwonej I Złotej.

5. Concussion missiles

Cel: nauka rozpoznawania niszczenia myśliwców wroga za pomocą rakiet.
Sprzymierzenie:
Standardowy myśliwiec: A-skrzydłowiec
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter
Eskadra: Czerwona, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych
Rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak
Imperium:
Standardowy myśliwiec: Advanced TIE
Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa
Eskadra: Delta, myśliwiec 1. Brak skrzydłowych
Rakiety: pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

Masz zniszczyć nieruchomą, pozbawioną generatora tarcz kanonierkę GUN Target 1, a później sześć kolejnych, poruszających się coraz szybciej i manewrujących coraz sprawniej. Później przyleci po kolei pięć kanonierek z grupy Shooter, wyposażonych w tarcze i prowadzone przez coraz bardziej inteligentnych i agresywnych pilotów. W następnej kolejności zaczną przybywać eskadry Advanced TIE: złożona z dwóch maszyn Duo, z trzech Trio, z czterech Quad, z pięciu Quin i z sześciu Hex. Jeśli będziesz potrzebował nowego ładunku rakiet, zapewni Ci go załoga CUV C. M. Cadiy, ■ cały załadunek zajmie 10 sekund.

Piloci Imperium na początek natkną się na X-Skrzydłowce z eskadr Target i Shooter, natomiast później przylatywać będą A-Skrzydłowce.

6. Heavy rockets

Cel: nauka używania ciężkich rakiet w celu niszczenia większych statków wroga.
Sprzymierzenie:
Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec
Możliwe do wyboru: brak
Eskadra: Łobuz, myśliwiec 2. Jeden skrzydłowy, eskadra składa się z sześciu maszyn
Rakiety: ciężkie rakiety
Wybór rakiet: brak
Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak
Imperium:
Standardowy myśliwiec: Advanced TIE
Możliwe do wyboru: brak
Eskadra: Alpha, myśliwiec 2. Jeden skrzydłowy, eskadra składa się z sześciu maszyn
Rakiety: ciężkie rakiety
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

W misji tej masz nauczyć się używania ciężkich rakiet w celu niszczenia większych statków kosmicznych na przykładzie fregaty klasy Nebulon-B. Grupa atakujących X-Skrzydłowców została podzielona na dwie eskadry: Złotą i Łobuzów. Masz za zadanie rozpocząć atak odpalając rakiety na FRG Pelorus, podczas gdy Złota eskadra ma zniszczyć pobliski skład Imperium oraz osłaniać Cię w czasie ataku (są oni wyposażeni w zwykłe pociski wstrząsowe). Pelorus jest wprawdzie głównym celem, ale należy być jednak gotowym na przybycie wsparcia Imperium, zwłaszcza że w pobliżu znajduje się niszczyciel gwiezdny klasy Victory VSD Malicious. Pamiętaj, że najważniejsze jest uniknięcie większych strat, więc w przypadku poważnego niebezpieczeństwa należy się wycofać. Jeśli nie będzie to nazbyt trudne, można wesprzeć Złotą eskadrę w walce z myśliwcami wroga.

Grupa Advanced TIE została podzielona na dwie eskadry – Twoja, Alpha, została wyznaczona do ataku na fregatę FRG Inamo, podczas gdy druga ma zapewnić Ci wsparcie oraz zaatakować pobliski skład kontenerów typu D. W pobliżu znajduje się kalmariański krążownik CRS Ardent, którego przybycia można się spodziewać zaraz po zniszczeniu fregaty Inamo.

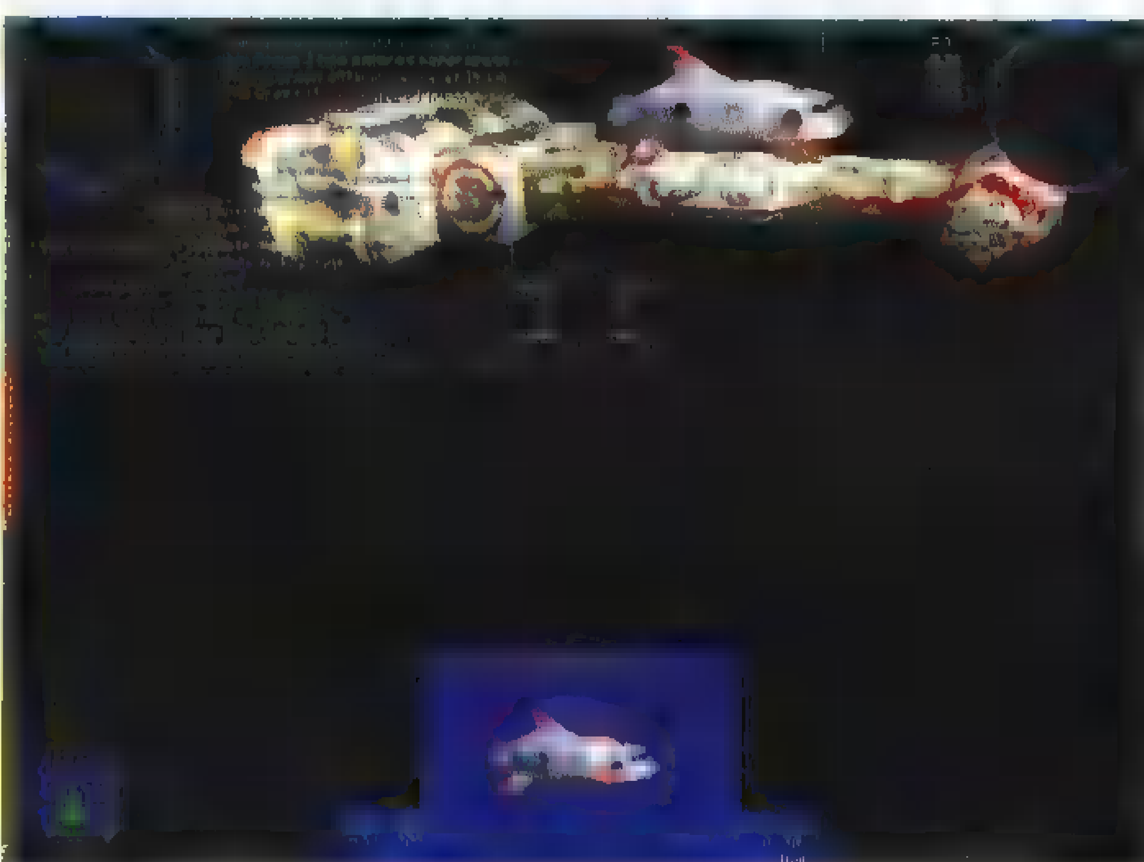
95 Headhunter

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter.
Eskadra: Czerwona, myśliwiec 2. Eskadra składa się z sześciu maszyn, w przypadku zniszczenia Czerwonego dowódcy przejmujesz nad nimi dowodzenie
Rakiety: brak
Wybór rakiet: brak
Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak
Imperium:
Standardowy myśliwiec: Myśliwiec TIE
Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa
Eskadra: Alpha, myśliwiec 2. Eskadra składa się z sześciu maszyn, w przypadku zniszczenia dowódcy eskadry, przejmujesz nad nimi dowodzenie
Rakiety: brak
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

Eskadra sześciu Z-95 patroluje okolicę fabryki orbitalnej PLT Depot 5. Macie za zadanie zniszczenie nadlatujących przeciwników w czterech Y-Skrzydłowcach Fury i czterech R-41 Starchaser z grupy Havoc. Jako dodatkowy cel należy zniszczyć pięć holowników piratów z eskadry Pelican, należących do piratów, którzy będą próbowali ukraść ładunek.

Eskadra Alpha złożona z sześciu Myśliwców TIE ma rozkaz patrolować okolice PTL Depot 5 i zabezpieczyć ją przed atakami Rebeliantów. Atak zostanie rozpoczęty przez Niebieską eskadrę, złożoną z dwóch X-Skrzydłowców, oraz Złotą, w skład której wejdą dwa Y-Skrzydłowce. W





kilkanaście sekund po pojawieniu się Złotej eskadry, przyleci jej reszta, w sile trzech X-Skrzydłowych myśliwców, oraz grupa Zielona składająca się z czterech Y-Skrzydłowców. W czasie ataku na platformę pojawi się również grupa promów towarowych HLF Freedom, które należy zniszczyć, zanim zdążą przejąć kontenery.

2 PLAYER COOPERATIVE

1. Escort

Cel: nauka posługiwania się urządzeniami komunikacyjnymi w trakcie eskortowania frachtowców dążących do punktu hiperskoku.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: brak

Eskadra: Złota, myśliwiec 1 lub 2

Rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: brak

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Kanonierka Szturmowa

Możliwe do wyboru: brak

Eskadra: Tau, myśliwiec 1 lub 2

Rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: brak

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Zostaliście wyznaczeni do eskortowania eskadry trzech frachtowców FRT Vetoun i wahadłowca SHU Guardian, dążących do punktu hiperskoku umieszczonego w odległości kilku kilometrów. W pobliżu pojawi się fregata klasy Nebulon-B FRG Hovis z kilkoma eskadrami myśliwców TIE. Kolejno pojawiać się będą w dwóch falach po dwie maszyny Bombowce z eskadry Alpha. Pierwszą falę Bombowców wspierają dwa Myśliwce TIE, a drugą dwa Przechwytywacze grupy Beta. Zniszczenie drugiej fali Bombowców Alpha spowoduje wystrzelenie z FRG Hovis eskadry Bombowców Beta w falach po trzy maszyny. Po ich zestrzeleniu przylecą przez hiperprzestrzeń dwie kanonierki Mu (pojawią się z drugiej strony eskadry FRT). Jeśli uda Wam się uszkodzić w znacznym stopniu kadłub fregaty (poniżej 25%), wówczas oficerowie będą próbować ewakuować się na wahadłowcu – warto jest go zniszczyć. Piloci imperialni pilnują konwoju frachtowców FRT Ruggle prowadzonych przez wahadłowiec SHU AA-23. Atakująca ich fregata to FRT Ruggle z kilkunastoma Y-Skrzydłowcami i sześcioma myśliwcami Z-95 Headhunter osłony. Po zniszczeniu ostatniego myśliwca pojawiają się jeszcze dwa X-Skrzydłowce i próbują dokonać szybkiego ataku na konwój.

2. Space bombs

Cel: nauka współdziałania z innymi graczami podczas ataku na posterunek kosmiczny.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: X-Skrzydłowiec (w przypadku wyboru tego myśliwca, eskadra składa się z dwóch maszyn)

Eskadra: Złota lub Zielona, myśliwiec 2 z trzech

Rakiety: ciężkie bomby

Wybór rakiet: brak

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Bombowiec TIE

Możliwe do wyboru: Kanonierka Szturmowa (w



przypadku wyboru tego myśliwca, eskadra składa się z dwóch maszyn)

Eskadra: Beta lub Delta, myśliwiec 2 z trzech

Rakiety: ciężkie bomby

Wybór rakiet: brak

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: brak

Fregata klasy Nebulon-B FRG Regis ma przeprowadzić atak na posterunek imperialny. Przenosi on cztery eskadry myśliwców — trzy Y-Skrzydłowce z grupy Złotej wraz z eskadrą wsparcia trzech Z-95 Headhunter z grupy Czerwonej mają zaatakować platformę A XQ1 Abrihom, a trzy Y-Skrzydłowce z grupy Zielonej i trzy Z-95 Headhunter z grupy Niebieskiej – platformę B XQ2 Bersaba za pomocą bomb kosmicznych. Pierwsza eskadra która zakończy atak może przeprowadzić atak, bądź też go tylko wesprzeć, na platformę C XQ3 Cyrius, która zostanie zaatakowana bezpośrednio przez FRT Regis. ATR Mako może przeprowadzić załadunek bomb do pięciu razy, ale pamiętaj, żeby punkt połączenia wybrać z dala pola walki. Po zniszczeniu platform pojawi się niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej ISD Vindictive, który również można zniszczyć przy pomocy bomb kosmicznych.

Imperialna fregata FRG Implacable ma przeprowadzić atak na rebeliancką fabrykę kosmiczną położoną na trzech platformach. Grupa Bombowców TIE z grupy Beta ma zaatakować platformę A, a grupa Delta – platformę B. Fregata Implacable zajmie się trzecią platformą, a ta grupa, która pierwsza skończy ze swoim celem, powinna wesprzeć pozostałe. Po zniszczeniu wszystkich trzech platform, przybędzie kalmariański krążownik CRS Columbia, na który również warto pozostawić kilka bomb.

3. Custom dogfight

Cel: współdziałanie ze skrzydłowym w czasie walki z różnego typu przeciwnikami



Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Czerwona, myśliwiec 1 lub 2

Rakiety: pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, torpedy, poprawione pociski wstrząsowe, poprawione torpedy, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety, bomby kosmiczne

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: flary i chaff

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Advanced TIE

Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz TIE, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Eskadra: Delta, myśliwiec 1 lub 2

Rakiety: poprawione pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, torpedy, poprawione pociski wstrząsowe, poprawione torpedy, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety, bomby kosmiczne

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: promień przyciągający, zakłócacz, wabik

Znajdujecie się w otoczeniu czterech kontenerów klasy E oznaczonych nazwami myśliwców Imperium. Wykonanie rozpoznania zawartości danego kontenera spowoduje pojawienie się coraz lepiej pilotowanych maszyn danego typu (piloci oceniani kolejno w pięciostopniowej skali oceny – od Novice do Top Ace). Jeśli chcesz walczyć równocześnie ze wszystkim — zaatakuj, ale nie niszcz kontenera o danej nazwie. Głównym zadaniem jest zniszczenie czterech maszyn na poziome Novice, a drugim celem – zniszczenie wszystkich dwudziestu maszyn. Jeśli zdecydujesz się na walkę ze statkami dowódczymi – rozpoznaj zawartość albo zaatakuj kontener CN/E Challenge. Jeśli zdecydujesz się zaatakować kontener, wówczas równocześnie pojawią się statki danego typu należące do wszystkich poziomów; po zniszczeniu maszyny pojawia się kolejna, aż do dziesięciu. Statki dowódcze, jakie przyjdzie Ci zaatakować, to: dwie korwety CRV Novice, krążownik uderzeniowy STRKC, fregata FRG i eskortowiec ESC należące do grupy Officer. Później przylecą dreadanaught DREAD Veteran oraz niszczyciele klasy Victory VSD Ace i klasy Imperialnej Top Ace. Zniszczenie kontenera o pewnej nazwie spowoduje wycofanie się wszystkich statków danego typu z walki. Jeśli chcesz walczyć ze statkami dowódczymi, warto jest zabrać bomby kosmiczne, ale wszystkie myśliwce będziesz wówczas musiał zniszczyć za pomocą laserów. Warto używać poprawionych torped, gdyż są one bardziej uniwersalne.

Walka dla myśliwców Imperium nie różni się, jeśli chodzi o małe cele, od tej, jaka została przedstawiona powyżej. Jest jednak nieco inny podział statków dowódczych: korwety należą do grupy Novice, krążownik uderzeniowy jest częścią eskadry Officer, eskortowiec należy do oddziału Veteran, dreadnaut jest Ace, a kalmariański krążownik to Top Ace.

(cdn)

Wist

Murder Death

Nazywam się Kurt Hectic. Pytacie, co tutaj robię? He – żebym sam to wiedział. Pamiętam tylko strzępy zdarzeń. Jakiś czteroręki pies, szalony doktorek, brednie o ratowaniu świata i kosmitach. Fakt faktem, że oto jestem tutaj, ubrany w kombinezon, z obrzynem w ręku, a z naprzeciwka nadbiega właśnie banda hałaśliwych i agresywnych obcych...

Po pierwsze i najważniejsze – cały czas bądź w ruchu, nie zatrzymuj się ani na chwilę. Skacz, biegaj, zmieniaj kierunki. W ten sposób stajesz się bardzo trudnym celem dla przeciwników.

Najogólniej mówiąc, aby przejść „MDK", należy po prostu przeć cały czas do przodu, starannie oczyszczając z wrogów kolejne pomieszczenia. Gra została tak przygotowana, że raczej ani nie zabłądzisz, ani też nie utkniesz.

Jeżeli na planszy znajduje się atomówka, którą należy zużyć do zniszczenia drzwi, to ze spokojnym sumieniem możesz ją cisnąć w skupisko wrogów – za chwilę z nieba spadnie kolejna.

Wpadając do pomieszczenia, należy w pierwszej kolejności zniszczyć bunkry, co zatrzyma dopływ nowych obcych. W walkach z większymi grupami należy najpierw zatroszczyć się o najmocniejszych wrogów, tych z laserami i strzelbami jonowymi. Dopiero potem zabieramy się za płotki, czyli zwykłych strażników.

Wszelkie gadżety dorzucane są przez doktorka dopiero po oczyszczeniu całego pomieszczenia z obcych.

Zwracaj uwagę na licznik czasu w prawym dolnym rogu ekranu, jeśli będziesz za wolny, nie uda Ci się ocalić miasta.

UZBROJENIE

BROŃ STRZELECKA:

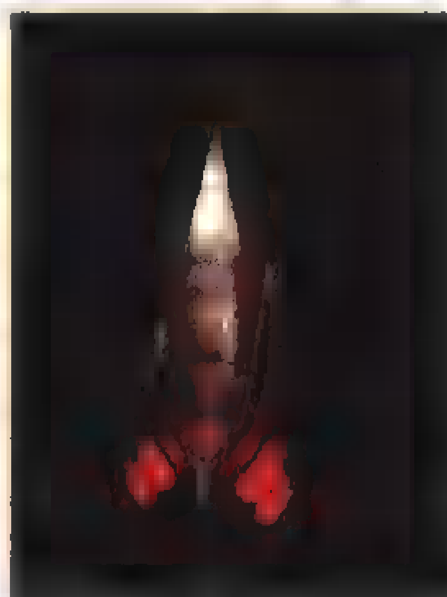
Zwykły karabinek – masz go od początku, podstawowe narzędzie walki Kurta, nie limitowane, ale też, niestety, mało wydajne.



Super Działo – upgrade karabinka, skuteczność bojowa – patrz pierwszy człon nazwy, niestety ograniczona ilość naboi.

BROŃ SNAJPERSKA:

Zwykła strzelba – analogicznie do karabinku, nieskończona amunicja.



Naprowadzanie kuli – skuteczniejsza wersja powyższego.



Granat snajpera – Najsilniejsza z broni snajperskich – proponuję zostawić na naprawdę duże ryby.

Naprowadzany granat snajpera – Naprowadzana wersja poprzedniego.



Moździerz – Wystrzelony zachowuje się jak granat – wybucha po pewnym czasie. Użyteczny w kanałach wentylacyjnych, ale nie tylko.

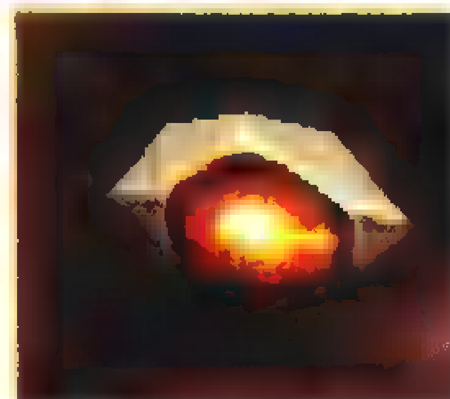


Bones Airstrike – Nalot bombowy przeprowadzony przez Maxa, skuteczny na większe i mało ruchliwe zgrupowania obcych.

INNE GADŻETY



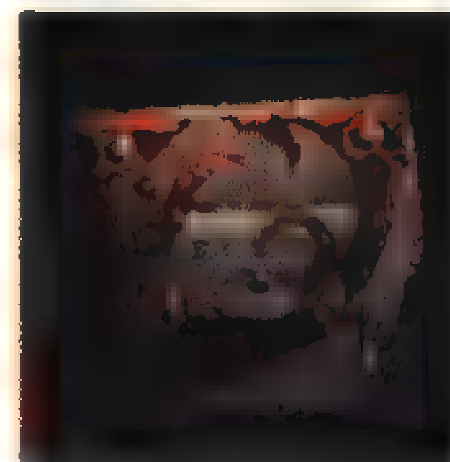
Głupi Decoy – przynęta, na pewien czas przyciąga uwagę przeciwników.



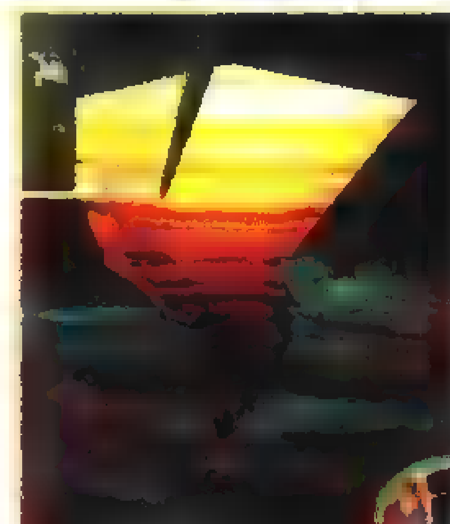
Granat – Nazwa mówi za siebie, zbierane w pakietach po 5 sztuk.



Najmniejsza Eksplozja Atomowa Na Świecie – Użyteczna przy rozbijaniu zamkniętych drzwi i większych zgrupowań wroga. Uważaj na falę uderzeniową.



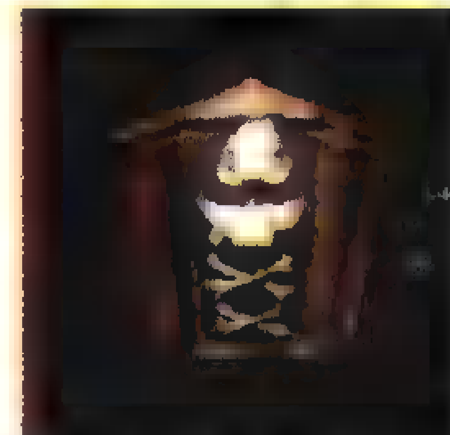
Najbardziej Interesująca Bomba Na Świecie – Wspaniały patent. Ciśnięta na wrogów przykuwa maksymalnie ich uwagę, a potem nagle robi wielkie buuum!



Tornado – Czyści jak burza! Całą okolicę.

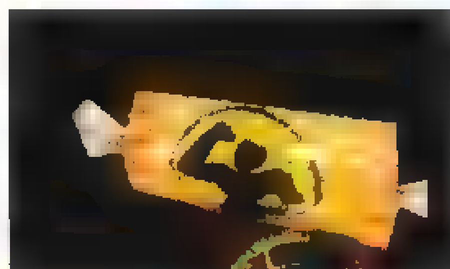


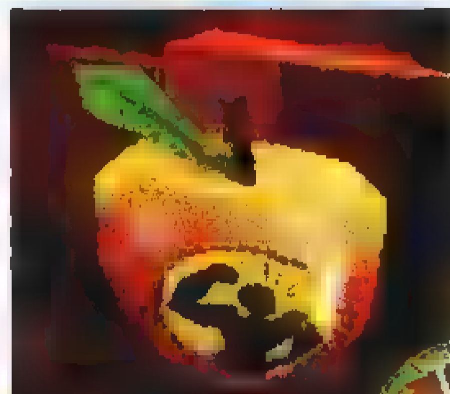
Kolos – Powoduje trzęsienie ziemi, ale lepiej jeśli nie jesteś w jego pobliżu.

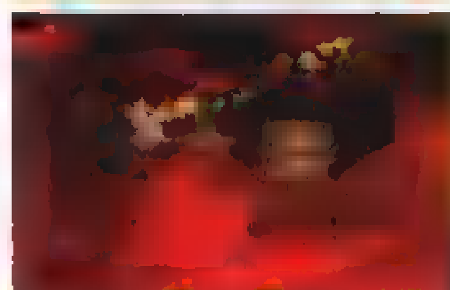


Bomba – nie do zebrania, po strzale wywołuje eksplozję o dużym zasięgu.

Kill

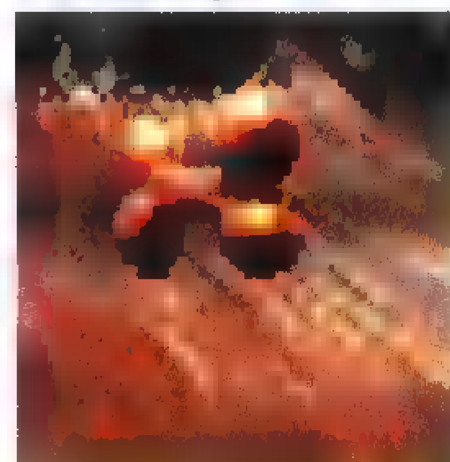

Cukierek – Jeden punkt energii

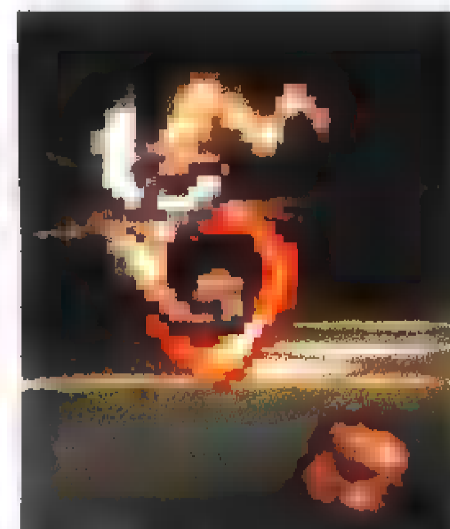

Jabłko – 10% energii


Pieczeń – 50% energii

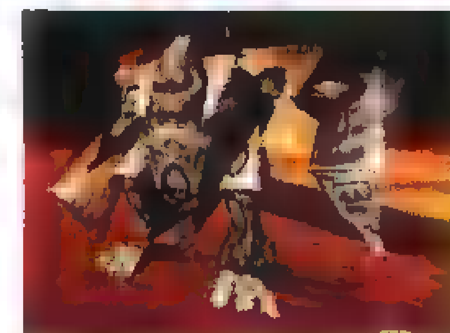

Kielich – 100% energii


Extra – 150% energii, o ile Ci nie nawieje

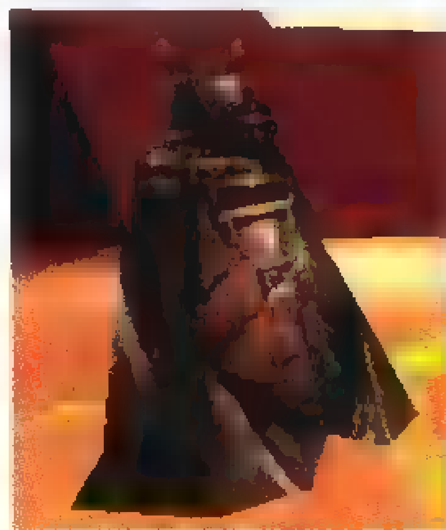

Kość – Występuje na 4 poziomie, w czasie jazdy na snowboardzie. Zebranie 10 spowoduje pojawienie się samolotu Maxa, z którego można zebrać Tornado.

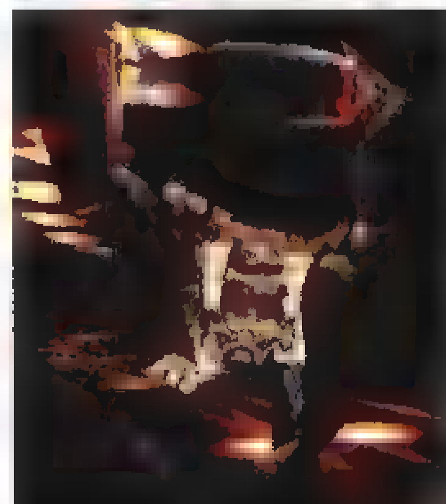

Tępak – W okolicy spadają krowy nafaszerowane TNT. Bardzo pożyteczne dla nas, mniej dla przeciwnika.

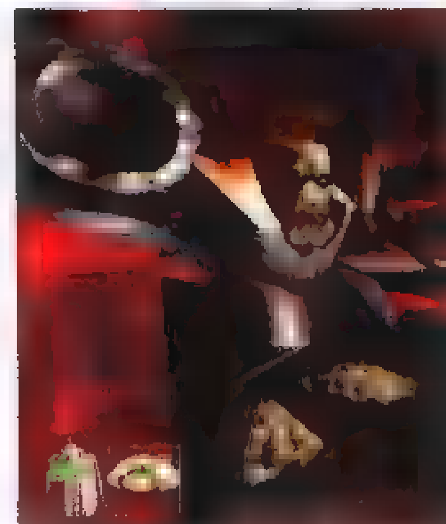
PRZECIWNICY:


Strażnik – niegroźny, na każdym levelu zabijesz 200-300 takich kolesiów. Jeśli jesteś sadystą, to z bezpiecznej odległości możesz używać trybu snajpera (strzał w głowę). W późniejszych etapach występuje też jako bardziej wytrzymała odmiana – czerwony.

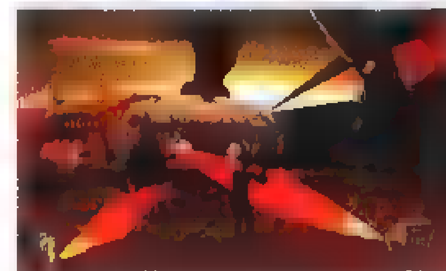

X-Wing – Latają w grupach, niegroźne i łatwe do zabicia, ale bardzo upierdliwe.


Darth Vader – Nic nie robi, oprócz dużej ilości hałasu, co może ściągnąć Ci na głowę groźniejszych kolesi.


Strażnik Kamikadze – Żywa bomba, która z bojowym okrzykiem pędzi w Twoją stronę. Bardzo szybki, więc uważaj, szczególnie w ciemnych korytarzach.


Skoczek – Skacze i strzela. Proponuję stać i unikać strzałów klawiszami „krok w bok", cały czas prując w jego stronę z karabinku.


Chińczyk – Strzela podwójnymi seriami jonowymi. Bardzo niebezpieczny. W miarę możliwości niszczyć z dużych odległości snajperką albo granatami z bliska.


Czołg – Często dowożony na pole bitwy drogą lotniczą, najlepiej go rozwalać jeszcze w czasie transportu. Po odstrzeleniu lufy będzie próbował Cię stratować.

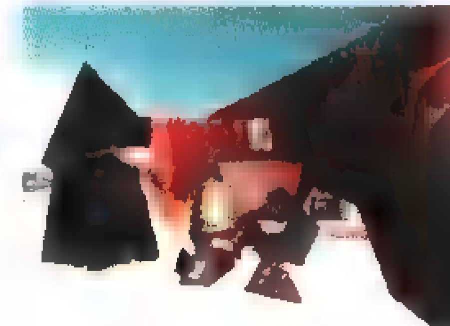

Bunkier – Do zniszczenia w pierwszej kolejności, gdyż to właśnie z niego wyskakują cały czas nowi wrogowie.

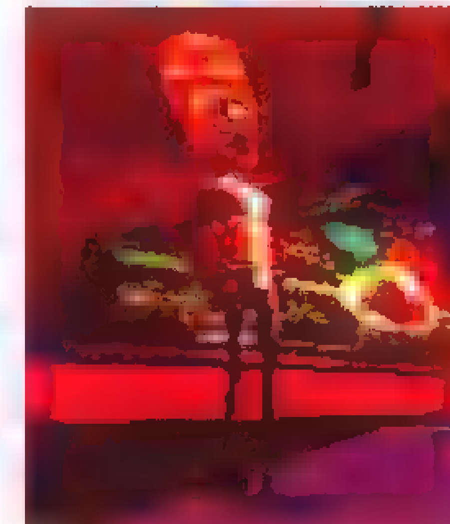

Działo jonowe – Dosyć niebezpieczne i szybkostrzelne. Lepiej nie próbować likwidacji z trybu snajperskiego, proponuję rozbijać z bliska, używając karabinka i klawiszy kierunkowych z „krokiem w bok".


Pies – atakuje na zasadzie skoków, dosyć szybki, ale mało wytrzymały. Niebezpieczne w grupach.


Kamień – toczy się w stronę Kurta, jedynym sposobem na ominięcie jest jego zniszczenie.


Gigant – Z daleka strzela niebieskimi promieniami jonowymi, z bliska razi laserem i drapie pazurami. Niszczyć w trybie snajperskim (słaby punkt – głowa) lub z super działa.


Diabeł Tasmański – Podobny do Skoczka, ale dodatkowo ma zwyczaj szarżowania na Kurta. Dość niebezpieczny. Najlepiej rozbijać go z podwyższenia


Pacynkowiec – Małe, słabe i niegroźne. Występują pod koniec gry.

SOLUTION:

Lot Do Celu

Doktorek zrzuca Kurta przez atmosferę w stronę statku obcych. Spadając uważaj na zielony promień lasera. Gdy Cię namierzą, możesz mieć na głowie kilka rakiet typu ziemia-Kurt. Na spadochronach lecą sobie też i inne gadżety, staraj się złapać ich jak najwięcej, z bardzo przydatnym Super Działem na czele. Sekwencja lotu powtarza się przed każdym poziomem.

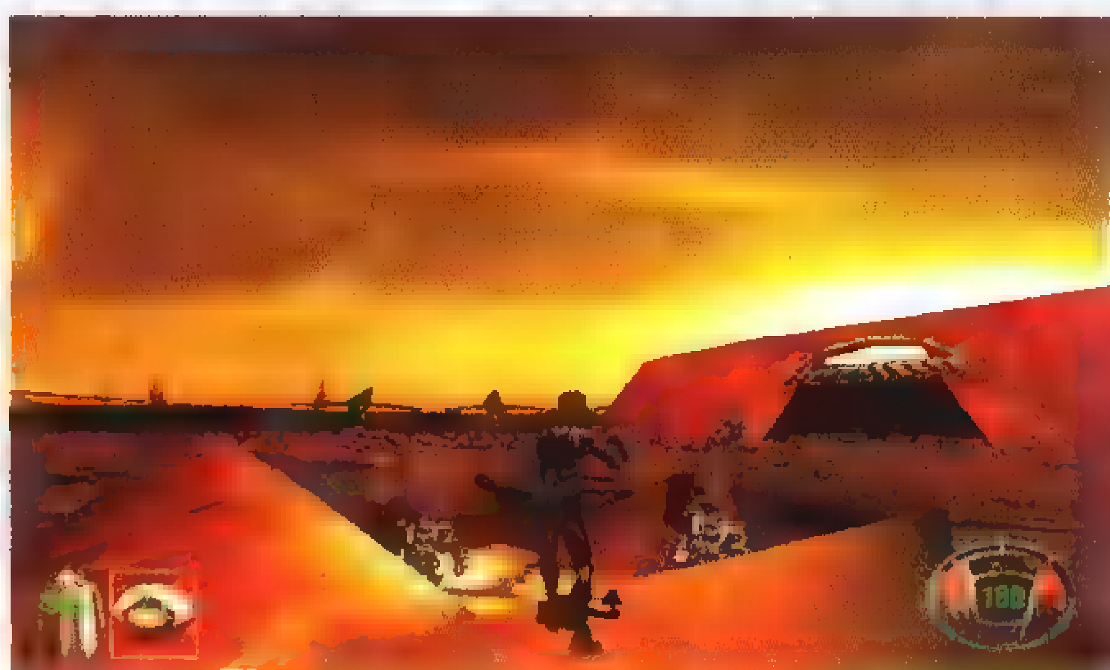


POZIOM 1, Laguna Beach, USA

Start – Odwróć się aby zdobyć extra energię, wyjdź na zewnątrz i po pokonaniu strażników rozbij atomówką drzwi. Podążaj tunelem przed siebie.

Sala ćwiczeń – W trybie snajpera zdejmij machającego z wieży kolesia (celuj w tarczę), a potem jeszcze 2 następnych. Kolejnej partii pozbędziesz się za pomocą strzału do bomby, która spadnie z góry. Granatem rozbij szybę, doskocz do moździerza i wstrzel ładunek przez otwór nad strażnicą. Wewnątrz rozbij bunkier, zbierz Głupiego Decoya i granat snajpera, którym zestrzel stojących na podestach panów z tarczami. Wspinaj się na górę.

Poligon#1 – komentarz do rysunku: W okopach trójkami ukryci są obcy strażnicy> – Po prawej jest Bones Airstrike, czystkę etniczną na poligonie proponuję zacząć od czołgu, a potem bunkry, okopy i niedobitki. W budynku zeskocz na dół do dziury.



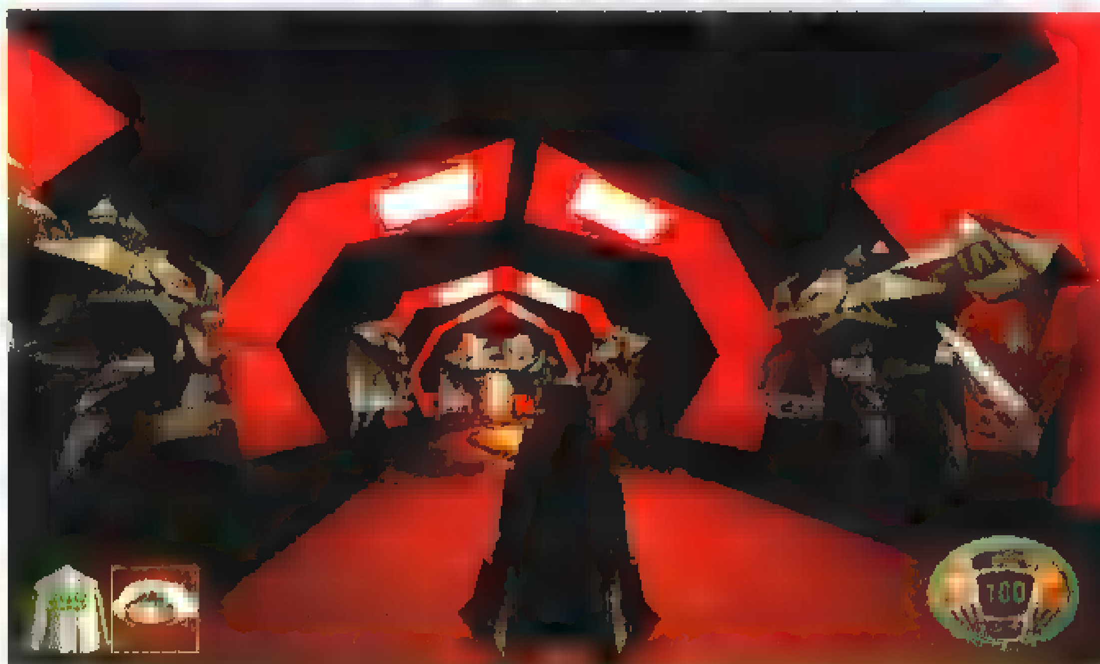
Stacja – W ciemnym pasażu uważaj na kamikadze. Na stacji odstrzel łeb dowódcy. Bunkry do rozwalenia są przy wejściu po lewej i we wnęce z prawej strony. Z pociągu zabierz granat i podejdź do drzwi, zza których wypadnie czołg.

Poligon#2 – Zaraz po wyjściu zatrzymaj się na chwilę. Nadleci bombowiec, do którego należy szybko się zapakować. Zaczyna się dość fajna sekwencja nalotu. Masz nieograniczone bomby, staraj się celować w zgrupowania wrogów w okopach i bunkry (3 trafienia). Po lądowaniu dostrzelaj niedobitki i zrzucony z nieba czołg. Przez cały czas nie daj się trafić przez krążący po okolicy bombowiec. Zauważ, że co jakiś czas ląduje on na dachu budynku, aby się dozbroić. To robota dla snajpera. W momencie gdy samolot zawiśnie na chwilę nad dachem budynku, poślij kulkę w podwieszony pod nim ładunek. W ten sposób możesz się dostać do każdego z trzech budynków. W jednym z nich jest bunkier i atomówka, która utoruje dalszą drogę.

Kanion – Uważaj na nadlatujące X-wingi. Po prawej jest strażnica chroniona przez działo. Po jego zniszczeniu zbierz moździerz i, jako snajper, wstrzel pocisk do każdego z kanałów wentylacyjnych. Rozbij dwa czołgi z drugiej strony urwiska i używając spadochronu przeskocz na drugą stronę – extra energia. Teraz możesz skoczyć w dół do szybu.

Szyb wentylacyjny – Skocz w dół, zbierz bonusy i rozbij kolorową „poduchę". Prąd powietrzny podniesie Cię do góry, gdzie musisz szybko dostać się na samą górę, skacząc po przezroczystych platformach. W okolicy grasuje Skoczek, ale lepiej zdjąć go z samej góry.

Centrum Dowodzenia – Komentarz do rysunku: W przebraniu Darth Vadera przedrzyj się przez korytarz pełen przeciwników> Save! Idź w lewo, stoi tam Darth Vader, który dobrowolnie (no prawie...) odda Ci swój kostium. Tak przebrany udaj się do korytarza z żołnierzami i nie rozpoznany podążaj cały czas przed siebie. Przy dużym bossie na końcu przebranie nagle zniknie. Nie zatrzymuj się!!! Biegiem za plecy dowódcy, a odnajdziesz „Najbardziej Interesującą Bombę na Świecie". Ta powinna zlikwidować zagrożenie. Wyjdź na zewnątrz, pojawi się atomówka.



Boss nr 1 – Dolecisz do niego kanałem powietrznym. Koleś siedzi sobie daleko w wieży, więc musisz namierzyć go snajperką. Teraz tylko strzelaj, unikając laserowych ripost bossa. Co jakiś czas prześle Ci także ładunek kilku strażników. Po chwili z nieba spadnie Granat Snajpera, który definitywnie powinien rozwiązać problem.

Tunel Próżniowy

Występuje po każdym poziomie. Lecąc staraj się nie dotykać ścian, bo to zabiera energię i spowalnia Twój lot. Jeśli będziesz odpowiednio szybki, to uda Ci się dogonić extra energię. Na końcu pies Max wciągnie naszego hero do laboratorium doktorka.

POZIOM 2, Lindfield, Anglia

Start – poczekaj chwilę, to z góry spadnie granat snajpera. Pędź przed siebie, uwaga na chińczyka. Atomówka otworzy wejście do tunelu.

Strzelnica – W kanale po prawej znajduje się strażnik i puchar z energią. Gdy już je zbierzesz, pędź przed siebie i postaraj się nie zginąć.

Magazyn – Po wyjściu z kanału powietrznego zbierz moździerz i wstrzel go w otwór w szybie po prawej – pojawi się atomówka. Wewnątrz rozbij wszystko co jest do tego przeznaczone (pojemniki też) i wskocz w dziurę.

Strzelnica#2 – Skocz na działo, na którym jest pieczeń. Postrzelaj trochę przed siebie, a odrzut wypchnie Kurta za okno. Teraz możesz albo od razu lecieć jak najdalej przed siebie, albo też skoczyć na dół, gdzie biega sobie extra energia. Potem gorący podmuch wyniesie naszego bohatera na platformy, po których należy udać się w stronę jonowej artylerii. W dole biegają obcy i stoją bunkry do eliminacji. Wyjście jest na lewo od baterii dział.

Szklana Pułapka #1 – Musisz dotrzeć do wyjścia po przeciwnej stronie. Unikaj wahadła i czerwonego Skoczka. W razie gdybyś spadł, uważaj na ścigające Cię kamienie – kratka ciepłownicza jest prawie bezpośrednio pod wejściem.

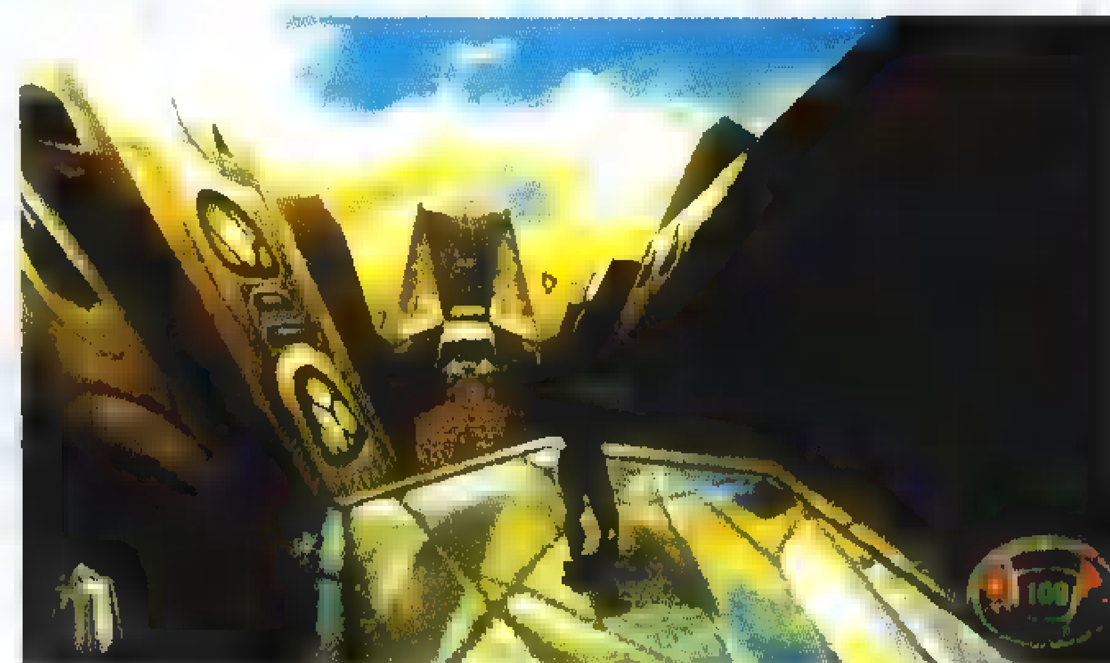
Szklana Pułapka #2 – Do rozbicia są dwaj skośnoocy i dwa skoczki + chmara niewidzialnych X-wingów. W razie kłopotów schowaj się pomiędzy szklanymi blokami. Za piramidą czeka jeszcze jeden Gigant i Darth Vader. Po ich zabiciu, na lewo od wejścia do komnaty pojawi się atomówka.

Lot nad Przepaścią – Kanał doprowadzi Kurta do lądowiska wind. Poczekaj na nową, gdy tylko się pojawi, wskocz i rozbij współpasażerów. Teraz lecąc, ostrzeliwuj się, a szybko wylądujesz przed wejściem do kwatery bossa.

Boss – Małe to, ale ruchliwe. Na dobry początek wstrzel mu do pokoju kilka Granatów Snajpera. Teraz ewakuuj się na podest, skąd rozbij statek. Jego pilot będzie teraz biegał od jednego hibernatora do drugiego, uwalniając nowych przeciwników. Skoncentruj się na pościgu za nim, dopiero potem rozwal całą gdakającą i pokrzykującą bandę zielonych.

POZIOM 3, Livingston, Szkocja

Start – Z miejsca, w którym stoisz, rozwal w trybie snajperskim dwa działa i Giganta nad drzwiami



na horyzoncie. Teraz spadnij i biegnij przed siebie. W zaułkach po drodze są różne bonusy. Na dziedzińcu odstrzel podpory drzwi i uważaj na kamikadze.

Basen – Zza załomu rozwal działa. W środku czekają na Ciebie strażnicy i Psy. Jest tu także trochę gadżetów. Przejście do następnego pomieszczenia jest naprzeciwko wejścia. Tam zarekwiruj deskę jednego ze Strażników, aby zebrać Najbardziej Interesującą Bombę Na Świecie. Spadaj w dół.

Laboratorium – Zejdź przez dziurę po strażniku. Uważając na wirnik, biegnij natychmiast do komór, gdzie rozwal wszystkie trzy kapsuły (musisz to zrobić za jednym podejściem, bo ich energia się odnawia). Dopiero teraz zabij Psy i wskocz na zatrzymany już wirnik.

Raj – Zbierz wszystkie gadżety i rozwal jedną ze ścian. Teraz trzeba wyeliminować 7 bunkrów (inny rodzaj niż zwykle) i jednego Giganta. Pomoże Ci zebrana wcześniej Bomba. Podążaj korytarzem przed siebie.

Pokój Malarza – Na dole grasują Skoczki. Wskocz do czerwonego okna (tego po lewej) i idź na górę, a znajdziesz bunkier. Teraz oczyść okolicę z obcych i zabierz bonusy. Z miejsca, w którym rozwaliłeś bunkier możesz wspiąć się jeszcze wyżej (strzałka na podłożu), aby dokonać wyskoku na żółty podest pod sufitem, który doprowadzi Kurta do wyjścia (uwaga na Chińczyka). Możesz też stamtąd doskoczyć do Bones Airstrike.

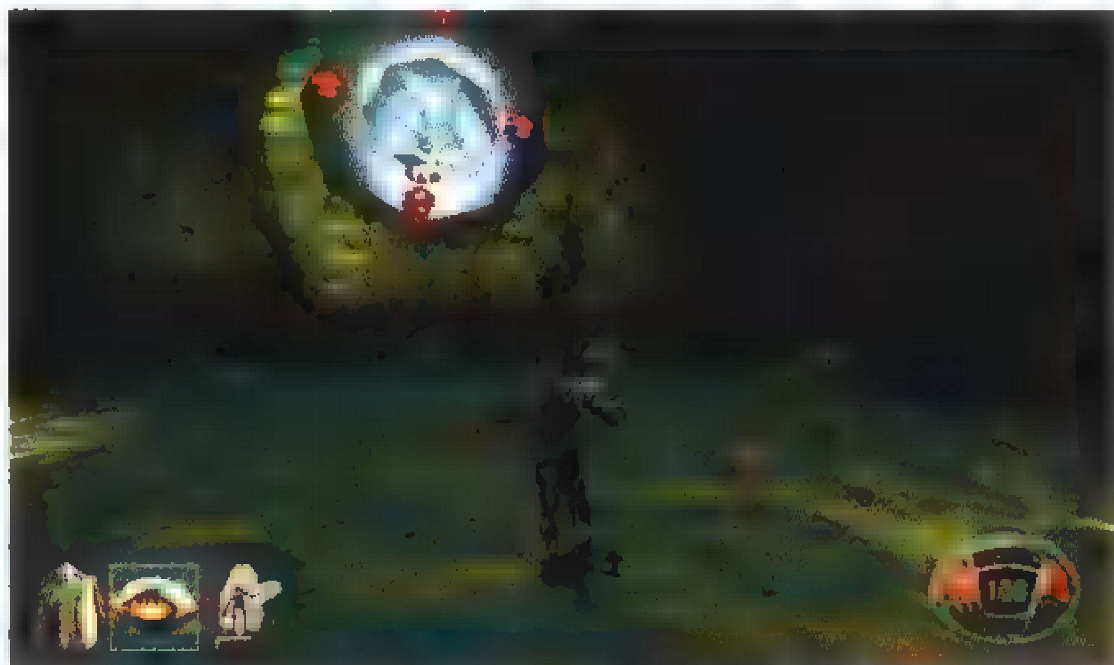
Kanion – Wyjście znajduje się na prawo od wejścia. Niestety... trzy piętra wyżej. W głębi jest do rozbicia Skoczek. Podążaj wzdłuż ścian, w międzyczasie nadlecą X-Wingi i pojawi się Gigant.

Więzienie – Ze swego miejsca odeślij ze służby wszystkich Skoczków i Strażników. Na dole (panów zza okien również zabij) musisz po platformach dostać się do Granatu Snajpera, a stamtąd do jedynego nie zakratowanego okna. Wewnątrz ostrzelaj turbinę, a otworzysz wrota więzienia.

Tomb Raider – Strzelaj do figury, otworzy się w niej przejście.

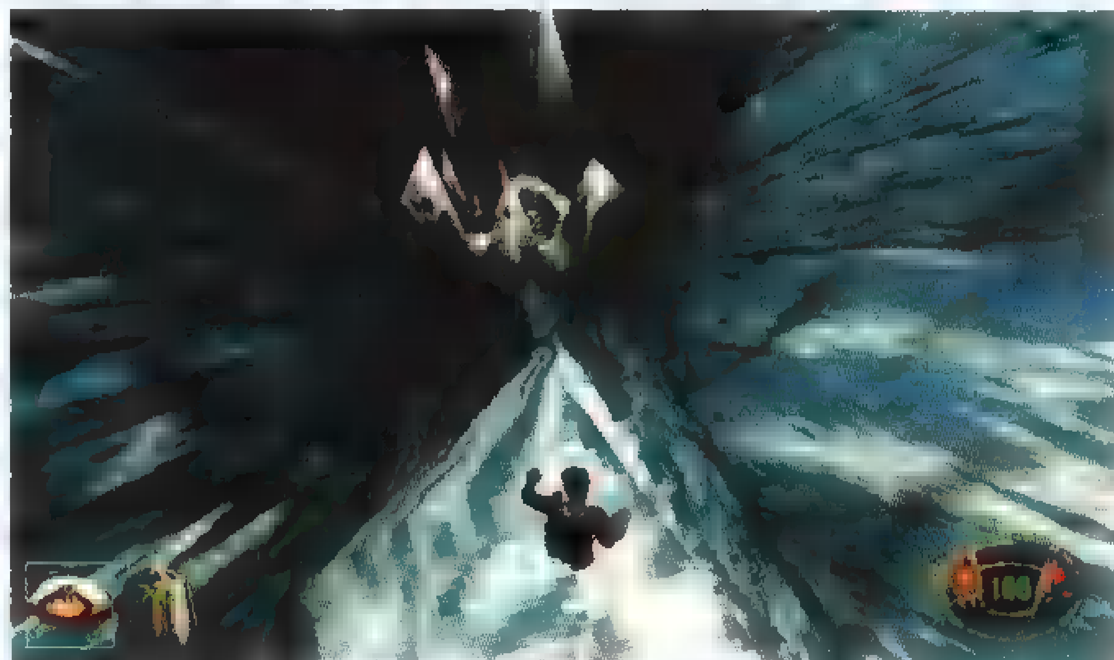
Jezioro – Po prawej stronie czeka pieczeń. W pewnym momencie nadleci strażnik na desce, którą trzeba zarekwirować, pozbywając się uprzednio właściciela. Kurt zrobi kilka okrążeń jeziora – broń się przed X-Wingami.

Boss – <boss.pcx, komentarz: Podejdź i rzuć granatem, gdy tylko zapalą się czerwone punkty> Na razie nie zbliżaj się. Główny wróg siedzi bezpiecznie za kuloodporną szybą. Z otworów wyłażą psy, które należy z pewnej odległości zabijać. Gdy koło rozkręci się i na jego końcach zaświecą się czerwone punkty, należy podejść i rzucić w nie granatem. Potem znów należy się wycofać. I tak cztery razy...



POZIOM 4 – Kirkcaldy, Szkocja

Start – spadnij w dół. Tam czeka Gigant i 4 Strażników. Na półce po lewej jest Super Działo. Wskocz na deskę snowboardową i jedź przed siebie.



Snowboard #1 – Omijaj kamienie, barierki i strażników.

Arena – komentarz: Wsiadaj, gdy tylko nadleci bombowiec> – Rozbij domek i zabierz Głupiego Decoya. Przyleci bombowiec, który ułatwi Ci oczyszczenie okolicy. Celuj szczególnie w wieżyczki strzelnicze. Po wylądowaniu biegnij przed siebie. Nie opłaca się rozwalać wszystkiego, gdyż przeciwników jest po prostu za dużo. Działa najlepiej rozbijać, odstrzeliwując głowę ich operatorowi. Przyj do przodu, zatrzymując się jedynie przy bonusach, a dojdziesz do jaskini (Gigant przy wejściu) z deską, którą jedź dalej.



Snowboard #2 – Kto powiedział, że sport to zdrowie??? Uważaj szczególnie na działa, staraj się zebrać wszystkie kości. Pomogą Ci też Tępaki.

Łódź Podwodna – Po rozwaleniu Diabłów Tasmańskich nadleci czołg. Teraz wyzbieraj bonusy ze skrzyń i rozwal atomówką wejście do łodzi. Po przejściu przez śluzy znajdziesz się na mostku, gdzie należy, korzystając z kanału ciepłowniczego, wrzucić do działa kilka granatów (podobny efekt uzyskasz, ostrzeliwując je z Granatów Snajpera – o ile je masz). Skorzystaj z prądu powietrznego.

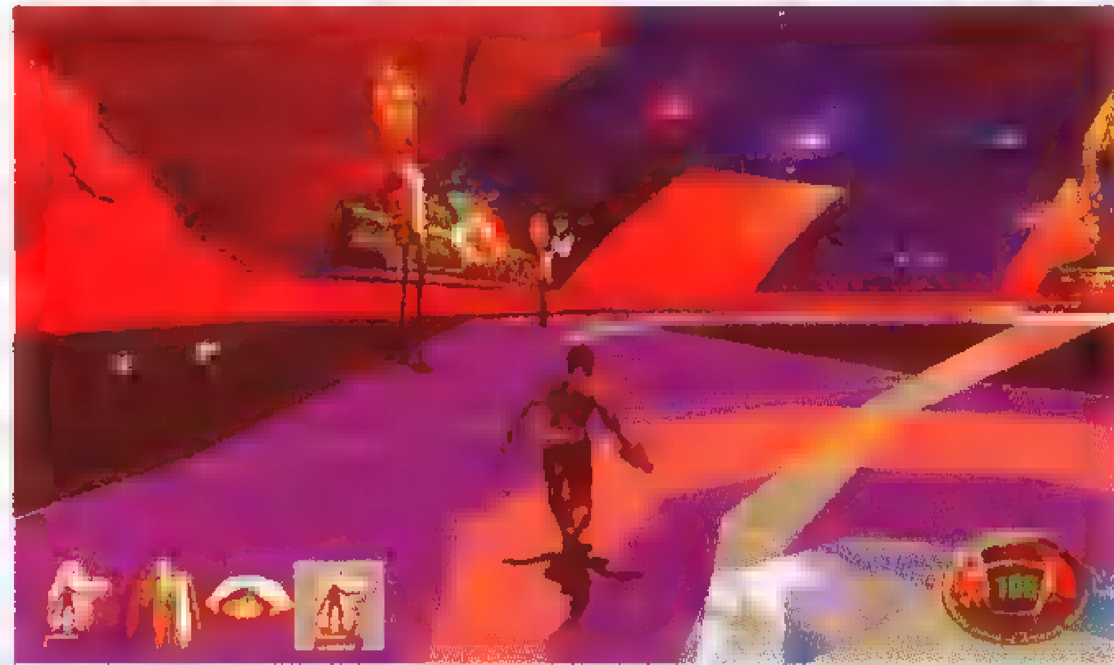
Tajna Baza – 1 Działo, 4 Bunkry. Zabierz zawartość skrzyń i udaj się kanałem ciepłowniczym do tunelu.

Snowboard #3 – Analogiczny do poprzednich.

Boss – Trochę nietypowy, jak na bossa. Korzystając z kanału po lewej, podleć do góry, zbierz Super Działo i rozwal bombowiec. Teraz wystarczy tylko wrzucać do wnętrza działa tradycyjne podarki w postaci granatów. Do oporu.

POZIOM 5 – Sparrow Pit, Anglia

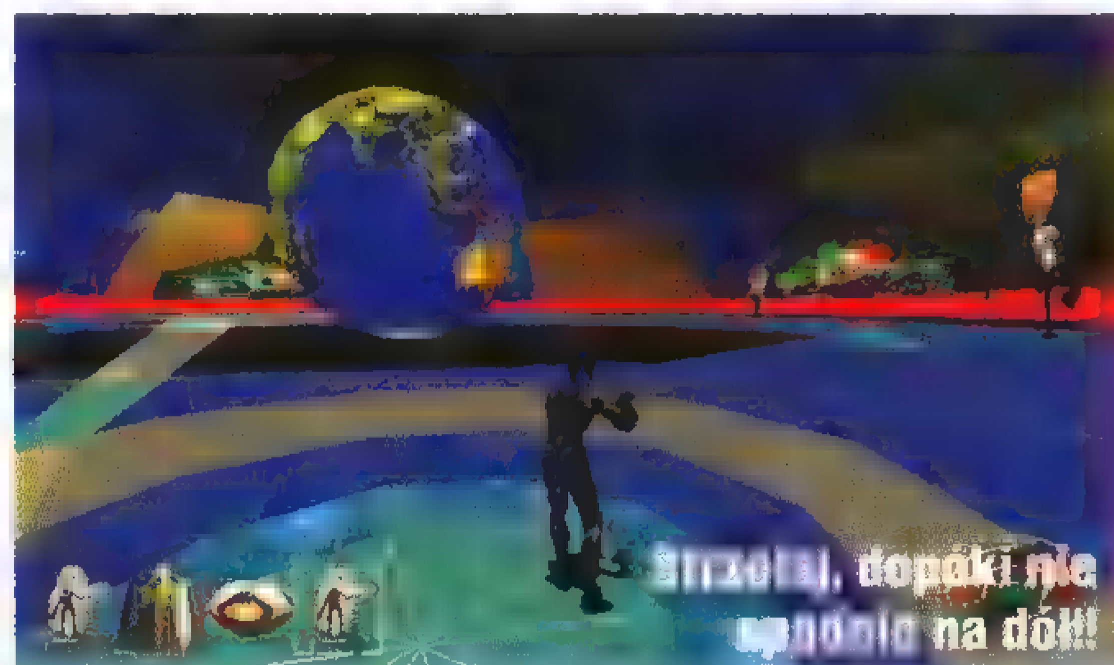
Start – W trybie Snajpera musisz odstrzelić wszystkie wieżyczki niszczycielowi gwiezdnemu. W międzyczasie broń się przed nadlatującymi cały czas nowymi Strażnikami. Głupi Decoy z wnęki po prawej może być bardzo przydatny. Atomówka otworzy przejście dalej.



Magazyn – Oczyszczanie zacznij od dużego działa na środku pomieszczenia i 2 Gigantów po bokach. Wózek widłowy możesz podpychać strzałami w różne miejsca. W ten sposób zbierz Super Działo i inne gadżety. Ustaw wózek na żółtym kwadracie, aby przejść dalej.

Laboratorium – Rozwal ukrytego za szybą Pacynkowca. Teraz zestrzel 5 wieżyczek z patrolowca, i następnie wyglądającego przez okno dowódcę statku. Uważaj, bo ze ściany po prawej wyjdzie Gigant. Udaj się tym przejściem. Po prawej jest Głupi Decoy.

Centrum Dowodzenia – Uważając na Pacynkowców, ostrzeliwuj wiszącą pod sufitem kulę ziemską, aż spadnie i utoruje Kurtowi dalszą drogę. Na dole rozwal urzędasów za biurkami i spadaj na dół.


Strzelaj, dopóki nie spadnie na dół!!

Kamieniołom – W korytarzu po prawej, oprócz Chińczyka, odnajdziesz jeszcze atomówkę. W pomieszczeniu po lewej śpią Strażnicy. Z bezpiecznej odległości rozwal w trybie snajperskim pełniącego straż Dartha Vadera, a nie powinni się obudzić. Teraz możesz jednego po drugim uśpić ich na dobre (drastyczne, prawda?). Po platformie wejdź na górę. Rozwal trzy bunkry i po półce z jabłkiem przeskocz na drugą stronę przepaści. Pojawią się dwaj Chińczycy, w dziurze jest jeszcze jeden (rzuć mu Decoya). Spadnij tam i udaj się po podeście w górę. Po zabiciu ostatniego Chińczyka, rzuć atomówkę w duży „czarnobylejaki" znaczek, a piętro niżej otworzy się z hukiem przejście.


Rzuć tu atomówkę, a otworzysz przejście

Kanion – Biegnij przed siebie i rozwal 2 bunkry. Dopiero teraz zatroszcz się o Strażników. Na końcu jest duże skupisko wrogów, ale możesz skorzystać z umieszczonej nad ich głowami bomby i lornetki w trybie snajperskim. Wyjdź przez drzwi po lewej.

Fabryka – Wyjście znajduje się pod sufitem. Od razu mówię, że dostanie się tam będzie trudne. Kiedy już uspokoisz nerwowych pracowników i wózki widłowe, podepchnij jeden z nich pod platformę z cukierkiem. Stamtąd przeskocz na kolejną, i potem na jeszcze jedną – szarą (skok bez Shifta). Po drugiej stronie można przeskoczyć jeszcze wyżej. Po wiszącej pod sufitem obręczy jeździ jeszcze jeden wózek. Wyproś kierowcę i ostrożnie podepchnij go do półki z jabłkiem. Wskocz tam i udaj się do upragnionego wyjścia. Uff.

Schody do nieba – Na dole wyproś Strażników i rozwal działka nad wszystkimi 3 kanałami ciepłowniczymi (strzał w głowę). Teraz wróć na górę, wyskocz i rozwiń spadochron. Trzymając Shift+Alt manewruj na kanał po prawej, stamtąd przeleć na kratkę środkową, i potem na tę po lewej stronie pomieszczenia. Teraz zrób zwrot o 180 stopni i leć do wyjścia, znajdującego się w prawo od najniższego kanału.

Boss – Wdrap się na górę. Zestrzel wszystkie działka latającemu za oknami niszczycielowi. Na dole co jakiś czas będą pojawiały się bonusy i nowe potwory. Po chwili zobaczysz jak Gunt (szef obcych) porywa Maxa. Tym razem tunel jest ekstremalnie trudny do przelecenia.

POZIOM 6, Główna Baza Obcych

Start – Wdrapuj się pod górę, uważając na pędzących przeciwników. Na szczycie rozbij bunkier i spadaj w dół.

Katakumby – Załatw pieski i uważaj na Gunta, bo Cię podepcze. Po pewnym czasie otworzy się przejście w dół.

Wspinaczka – W tej komnacie grasuje dość duża ilość Skoczków. Gdy już je uspokoisz, udaj się po platformach w górę. Na szczycie czeka działo, którego szczątki otworzą zejście kominem w dół.

Obelisk – Gunt stoi na podwyższeniu, cały czas nasyłając na naszego bohatera nowych przeciwników. Na szczęście doktorek również nie próżnuje i z nieba cały czas przylatują nowe gadżety. Guntowi trzeba zdrowo przyłożyć w trybie snajperskim, to zleci z tej skały. Teraz należy się wdrapać po zwalonym obelisku na górę i skoczyć do tunelu.

Wielki Finał – Nad pomieszczeniem wisi na linach Max. W środku komnaty grasuje Gunt, na którego lepiej nie wpadać, gdyż to 100 ton żywej wagi jest w stanie przerobić Kurta na naleśnika. W jednym z rogów pomieszczenia jest maszyna do wytwarzania fok. Po stąpnięciu na cegiełkę zabieramy fokę i ciskamy Guntowi, który zajmie się jedzeniem. Należy wtedy zebrać leżącą w okolicach jego odwłoka atomówkę, a następnie udać się jednym z kanałów ciepłowniczych na górę, aby rozwalić jedną z części

Battlecruiser 3000 AD

Oto dokończenie całej serii porad, które pomogą Wam bez bólu odnieść sukces w grze będącej ciekawą hybrydą strategii i symulacji osadzoną w realiach wojenno-kosmicznych.

Atakowanie statków-stolic

Podleć do nich blisko. Będą próbowały uniknąć kolizji z celem tak dużym jak Battlecruiser, więc ich główne działa (i pociski) nie będą Cię już niepokoić.

Twój system naprowadzania celów pasywnych (PTA) pomoże Ci „zdjąć" statek, którego chcesz się pozbyć, pod warunkiem że jest to statek znajdujący się najbliżej Ciebie. Użyj tego faktu z pożytkiem dla siebie.

ACM PRZEWODNIK
Wycieczka Służbowa 1

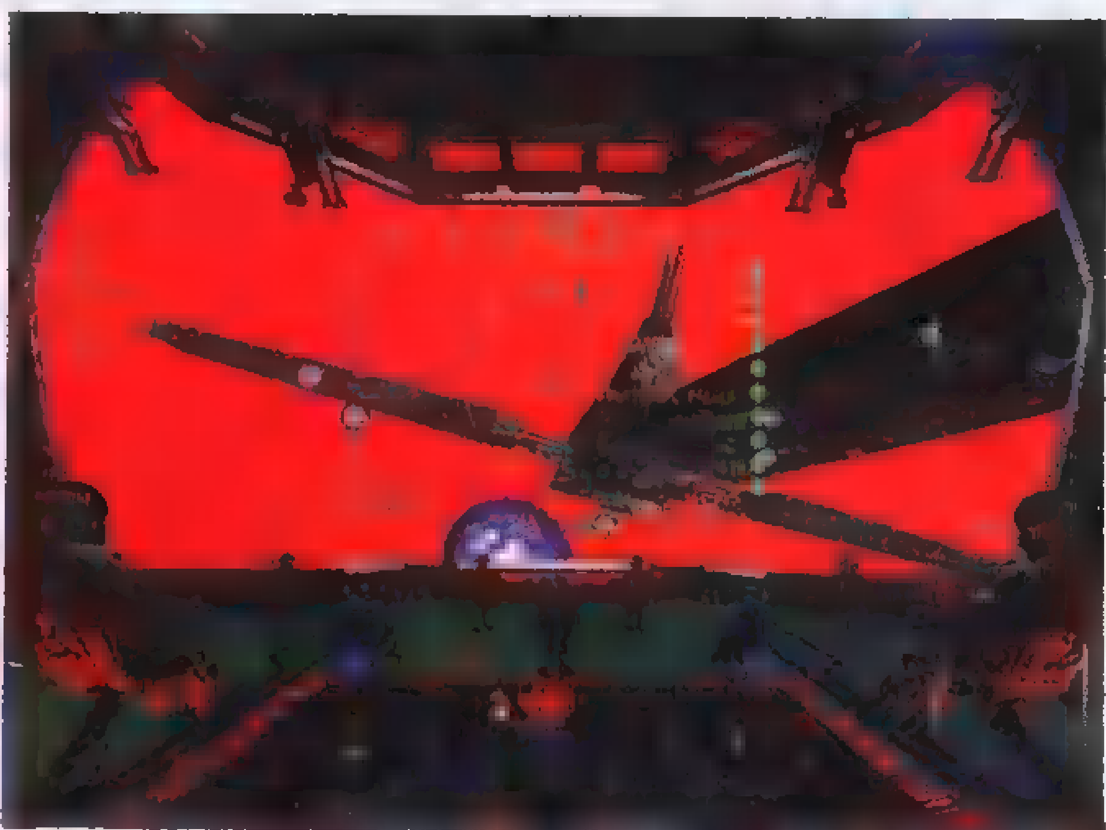
Misja 1: Eskortowanie dyplomatów

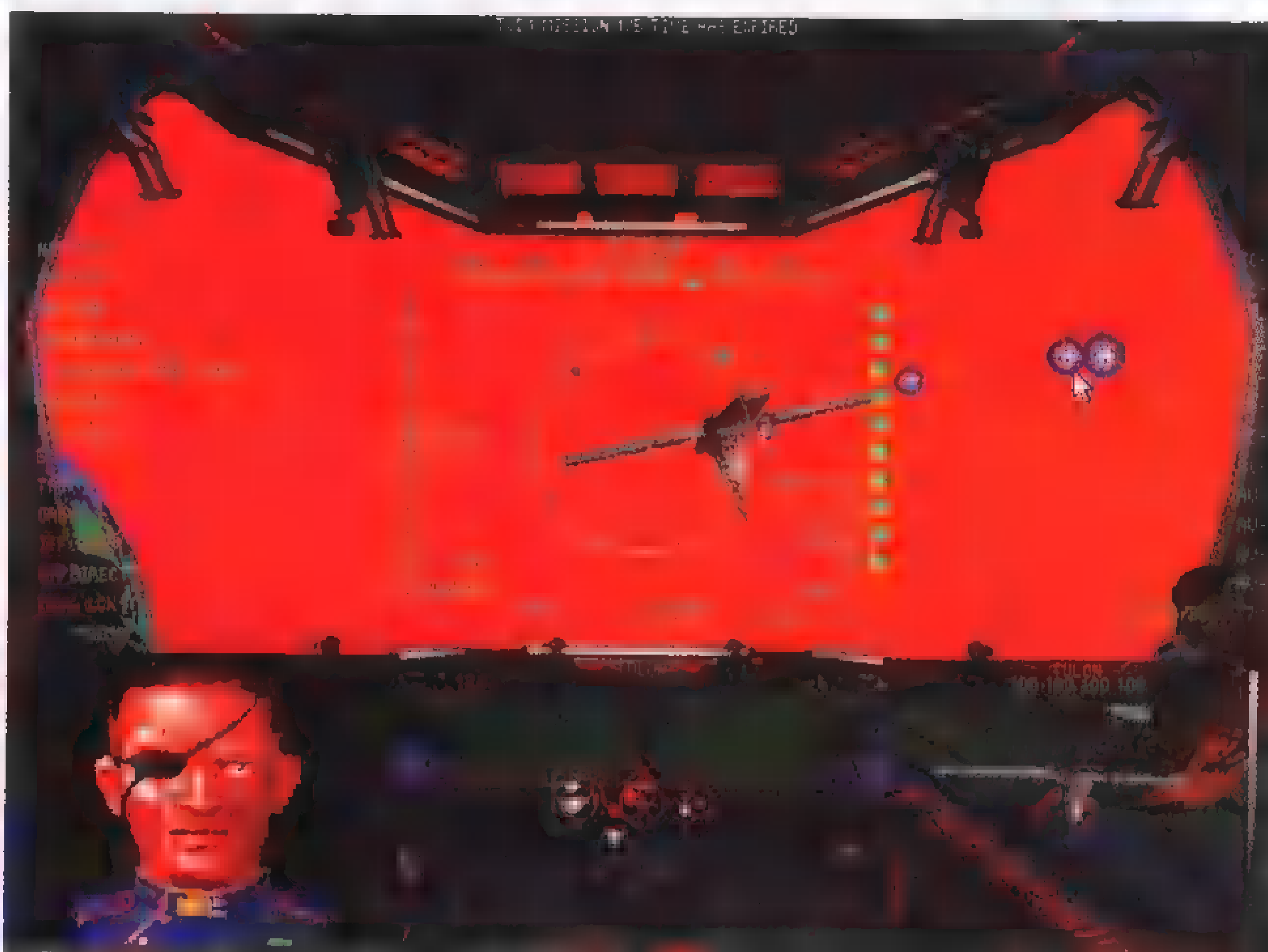
Gdy tylko przybędziesz w okolice Marsa, powinieneś natychmiast nacelować na najbliżej znajdujący się statek, stanowiący zagrożenie dla dyplomatów. Wypuść dwa myśliwce, aby zaatakować kolejny statek zagrażający powodzeniu misji. To powinno oczyścić drogę dla dyplomatów aż do samej stacji gwiezdnej.

Podpowiedź: Zwracaj baczną uwagę na wiadomości przesyłane Ci przez comm i wyskakuj bronić dyplomatów, jeśli ich statek zostanie uszkodzony. Jeśli stracisz dyplomatów, uwaliłeś misję.

Misja 2: Porwanie przywódcy rebeliantów

Przed podjęciem tej misji upewnij się, że Twoje osłony są ustawione na fula.





Kiedy znajdziesz się w rejonie Plutona, cel oznaczony jako „Przywódca jeden" (leader one) wyleci, aby Cię „przywitać". Uruchom swoją broń (IOD oraz PTA) tak szybko, jak to tylko możliwe i zrób z niej użytek, jak tylko znajdzie się on w jej zasięgu.

Zwracaj jednocześnie baczną uwagę na poziom strat poniesionych przez „przywódcę jeden". Odłącz system PTA, gdy jego straty sięgają 70–80%, albo zniszczysz go doszczętnie. Jak tylko ujrzysz niebieskie kręgi, dobywające się z jego statku, PRZESTAŃ STRZELAĆ. Rozejrzyj się, czy aby w pobliżu nie ma pocisków (białe smugi na radarze) i jeśli teren jest czysty, uruchom pokładnicę. Kiedy zamknie się ona na „przywódcy jeden", wybierz na cel lotu Ziemię i podążaj do siedziby głównej Galcomu, aby dostarczyć tam jego statek.

Wskazówka: Jeśli w okolicy są jeszcze latające pociski, poczekaj aż uderzą w Ciebie albo skończy im się paliwo. Kiedy pokładnica jest wysunięta, osłony są opuszczone, a Ty nie należałbyś do najszczęśliwszych osób, gdybyś został trafiony przy opuszczonych osłonach.

Misja 3: Demonstracja siły

Po przeniesieniu się we wskazany region, włącz osłony i uruchom system zbrojeniowy. Wyceluj w przywódcę grupy i zacznij strzelać, jak tylko znajdzie się on w zasięgu. Odkryjesz, że Vespronowie to tchórze i wieją, gdy tylko zostaną uszkodzeni. Dlatego dość trudno jest zebrać punkty za doświadczenie, jeśli oni mają tendencję do tak niegodnego zachowania, ale zawsze możesz przytrzymać sobie przywódcę za pomocą pokładnicy i jednocześnie potraktować go PTA. Może to okazać się lekko skomplikowane, bo w tym wypadku Twoje osłony opuszczą. Dlatego możesz też spróbować oddać kilka strzałów za pomocą IOD, a potem odpalić 5-6 rakiet. Kiedy zauważysz, że przywódca ucieka, wciśnij Shift+9, aby go pogonić i jednocześnie zyskać czas na kilka strzałów IOD-em, zanim przywódca opuści okolicę. To może wystarczyć, by go zniszczyć, a przy okazji pozwala nabić sobie trochę punktów za doświadczenie.

Wskazówka: nawet nie myśl o wypuszczeniu tu Twoich myśliwców. Niech sobie lepiej piloci odpoczną. Twoją jedyną szansą dorwania tych Vespernowskich tchórzy jest główne działo.

Misja 4: Odcięcie transportowca

Nie za wiele zawalczysz tu z trąbą powietrzną, więc lepiej skoncentruj się na zdjęciu dwóch statków eskortujących. W tej misji Twój statek dostąpi „zaszczytu" abordażu, więc upewnij się, że Twoje chłopaki z marines są na służbie.

Nawet nie próbuj strzelać do trąby powietrznej – w tym scenariuszu jest ona niezniszczalna, ale jeszcze będziesz miał swoją szansę.

Wskazówka: Twoje myśliwce będą tu użyteczne. Wyślij po jednym za każdą eskortą, aby miały one co robić, podczas gdy Ty będziesz się mógł skoncentrować na przemiale ich na puder za pomocą IOD.

Misja 5: Przerwanie transportu

Nie za wiele jest tu do powiedzenia. Istotną informacją jest, że transportowiec zacznie prawdopodobnie zwiewać, jak tylko pojawisz się na horyzoncie. Rozgrywałem tę misje w kółko, raz po razie, i nigdy nie udało mi się zniszczyć transportowca. Można mówić o dużym szczęściu, jeśli uda się go trafić, zanim sobie zniknie. Co prawda mamy tu jeszcze jeden statek tego typu, ale ten prawdopodobnie pozostanie ukryty tak długo, jak Ty będziesz się kręcił w pobliżu.

To na razie koniec podpowiedzi. Zachęcam do dalszej zabawy z „Battlecruiserem 3000 AD", bo gierka zła nie jest.

Tycjan

Dokończenie z poprzedniej strony.

liny. I tak trzy razy. Przed właściwą próbą zabrania atomówki proponuję najpierw pozbyć się Diabła Tasmańskiego, który może w najmniej odpowiednim momencie pokrzyżować nam plany. Po uwolnieniu Maxa należy poczęstować Gunta nowo spreparowanym hotdogiem (w pełnym tego słowa znaczeniu).

I to już koniec. Dodam tylko, że Dystrybutor gry, firma CD-Projekt, wydał „MDK" jako produkt całkowicie po polsku. Co prawda, jak na strzelankę przystało, nie było z tym dużo roboty, no ale brawa się należą. Niestety, rozprowadzana w Europie wersja gry nie ma aktywnej opcji save w czasie etapu (stan gry można zgrać jedynie po zakończeniu poziomu). Błąd ten poprawiono dopiero w wersji amerykańskiej, która ukazała się 5 maja. Z Internetu można już ściągnąć odpowiedni patch (http://www.shiny.com), który załata to niedopatrzenie. Wersja amerykańska ma także o dwa poziomy więcej niż europejska, ale o to możemy już mieć pretensje tylko do Shiny. ***Piotres***



Max przerobił się na hotdoga. Smacznego Gunt.

Bud Tucker

Interesujące przygody trafiają się każdemu, nawet dostawcy pizzy.

Szerzej o tym, jak do nich doszło, napisał już Tycjan w zeszłym numerze „Gier Komputerowych", a dziś dla wszystkich, którzy gdzieś po drodze utknęli, mamy pełne rozwiązanie tej klasycznej przygodówki, spolszczonej w pełni przez Optimus-Bis.

CZĘŚĆ 1

Nie wiedzieć czemu, zaczynasz w hotelu. Z umywalki zabierz agrafkę i plaster, z szafki mydło, a z szuflady koło łóżka – książkę. Posmaruj mydłem okno, które będzie teraz znacznie łatwiej otworzyć, obejrzyj zapałki z inwentarza i ruszaj na zewnątrz. Z uliczki zabierz „niebieskie coś" i płytę z muzyką lat 70. Wyjdź w dół i idź w lewo. Pogadaj z ochroniarzem (1, 2 i opowiedz kawał), a dowiesz się, że jako przepustkę musisz posiadać krawat. Zagadaj z ulicznym cwaniakiem po prawej i zaproponuj wymianę. Idź do piekarni i użyj zapałek na alarmie (pod sufitem). Wejdź do uliczki, w której wcześniej stał piekarz, a następnie do kuchni po lewej. Zabierz bułeczkę, oddaj ją cwaniakowi, a z krawatem goń do klubu. Tam rozmów się z barmanem i Lolą – wylądujesz w więzieniu. Podstaw wiadro pod przeciekającą rurę i wodą chluśnij na śpiącego współlokatora. Wypytaj go o wszystko i wyjdź do Centrum Handlowego. W sklepie muzycznym wyłącz magnet (użyj go), pogadaj ze sprzedawcą i wymień płytę na monetę. Teraz możesz sobie pstryknąć zdjęcia w automacie w sklepie „Zatyczki". Nie zapomnij ich zabrać ze sobą. Od hardcorowego dentysty zabierz szczypce i udaj się do sklepu dla marynarzy. Namów kapitana, aby przyjął Cię do cechu (2, 2, 2, 1, 1), pokaż zdjęcie i z siatką goń do restauracji fast-food. Tam użyj jej do złapania latającej kanapki, po czym udaj się do informacji turystycznej. Pogadaj z mózgiem i dowiedz się, gdzie jest park. Udaj się tam z mapy. Daj hamburgera żebrakowi, a ze środka wynieś skrzynkę na langusty. Przeczytaj gazetę. Plastrem zalep dziurę w wężu i szczypcami odkręć kran. Pojawi się robak, z którym możesz trochę pogawędzić. Idź do muzeum. Pogadaj z gościem i zabierz mu nitkę (czerwona, celuj kursorem w sam koniuszek). W środku użyj wrotek na kustoszu i odbierz kurtkę przeciwdeszczową. Udaj się do Centrum Handlowego i zapytaj mózg o lokalizację doków. Na miejscu zabierz rybę-piłę, pogadaj ze strażnikiem i zejdź po drabinie. Kapitana zapytaj o przepustkę i powiedz, że chcesz zostać rybakiem. Wracaj do parku i rybą-piłą utnij gałąź. Połącz gałąź+nitka+agrafka i namów robaka na współpracę. Koło klubu Big Al's (początek gry) poproś chłopaczka, aby przefarbował Ci kurtkę na żółto. Wracaj z tym wszystkim do rybaka i z przepustką wejdź do magazynu.

CZĘŚĆ 2

Gadaj z profesorkiem, dopóki Cię nie uwolni. W szybie wentylacyjnym udaj się w lewo i z metra wyjdź do doków (w prawo). Pójdź na nabrzeże w głębi ekranu (odległe doki) i użyj zegarka na kluczu leżącym w wodzie. Otwórz nim szafę i zabierz kaczkę



oraz „różowe coś". Wróć do doków i udaj się w prawo. Pogadaj z technikami i wróć, aby wejść w „niebezpieczne drzwi". Zabierz termofor i przez metro wróć do kanału wentylacyjnego. Tym razem cały czas w prawo. Obejrzyj notkę na ścianie i wyjdź na lewo. Użyj tańczącej kaczki na strażniczce, weź klucz. Idź na południe i do kuchni po lewej. Użyj „różowego czegoś" na malowidle (słabo widoczne, na szybie od windy do potraw) i szybko wlej zawartość termoforu do dzbanka. Zabierz radio i wracaj do Centrum Dowodzenia, gdzie aktualnie wszyscy śpią. Zabierz kasetę (zielona, słabo widoczna, na lewo od dźwigni). Idź dalej w lewo. W salonie „otwórz" portret Dicka Tate kluczem od celi i zabierz fałszywy nos. Wracaj do doków. Pustego już termoforu użyj na butli z tlenem, a następnie na łodzi widocznej w oddali. Na miejscu wejdź do środka i udaj się w lewo. Naciśnij guzik na maszynie i zabierz klucz. Udaj się 2 ekrany w prawo, zabierz z biurka magnetofon i przeczytaj hasło na kartce na tablicy ogłoszeń (Wielgachne Gacie – trudno na nią natrafić kursorem). Idź na mostek i użyj komputera. Wklep hasło i wracaj do doków. W marynarskiej sypialni otwórz radio, a baterie oraz kasetę włóż do magnetofonu. Nagraj hmmm... „odgłosy" śpiącego marynarza. Wracaj do kuchni i wrzuć zabrany z łodzi klucz do pralki. Zbiegnie się znacząco i pozwoli uruchomić zepsuty dotychczas wagonik na opuszczonej stacji metra. Na ścianie będzie wisiała karta magnetyczna. Teraz wracaj do magazynku (tam gdzie użyłeś tańczącej kaczki). Otwórz drzwi kluczem i pogadaj z profesorkiem.

CZĘŚĆ 3

Ale tu się wszystko pozmieniało. Proszę – do czego prowadzi dyktatura. Zabierz puste pudełko po pizzy i sflaczały balonik. Użyj zegarka z klapą od piwniczki. Na dole odklej gumę spod biurka i użyj jej na baloniku. Zabierz też płaszcz i korbę. Wracaj na górę i użyj korby na platformie. Użyj balonika na świetliku w dachu, wewnątrz zabierz i przeczytaj gazetę i wyjdź z pomieszczenia. Połaź trochę po okolicy, aby zobaczyć co i jak. Potem wybierz środkowe przejście, a znajdziesz się na lądowisku. Zabierz oliwiarkę i klucz, którym odkręć tylne śmigło. Zabierz też nakładkę. Wracaj do rozgałęzienia. Zaklinowany toporek potraktuj olejem i weź ze sobą. Udaj się wyjściem na lewo, zabierz komórkowca i znowu w lewo – do poczekalni. Włącz TV (kanał 3) i zadzwoń na podany tam numer. Z zegarem w ręku udaj się 2 razy w prawo (do sutereny) i wprowadź profesorka. Pogadaj z nim 2 razy, aż da Ci listę. Dopiero teraz zaczyna się prawdziwa zabawa! Od razu wręcz mu pudełko od pizzy. Opuść Centrum Dowodzenia i udaj się do piekarni. Tam tak długo drażnij właściciela (2, 3, 2, 1, następnie 2 i powiedz, że ma nie dopieczone ciasto), aż rzuci w Ciebie patelnią, którą natychmiast zabierz. Idź do eks-baru Big Al's. Zabierz zapałki i kredę, pogadaj z kolesiami (2, 2) i zabierz kij bilardowy. Idź do Centrum Handlowego i w sklepie „Zatyczki" wrzuć nakładkę do maszyny, a zdobędziesz cukierka. Rozmową odwróć uwagę sprzedawcy i gwizdnij mu z lady zatyczki do uszu. Użyj ich po wejściu do sklepu muzycznego i rozmów się z Desem. W końcu dostaniesz od niego piszczałkę i silnik, który po połączeniu ze śmigłem da w efekcie wiatrak. Idź do informacji dla turystów. Duet mózg & stara babulinka został zastąpiony przez Wszechwidzące Oko. Pogadaj z nim i poproś o pomoc – zada Ci zagadkę. Wybierz którąkolwiek odpowiedź. Teraz goń do profesora (jest w siedzibie Tate'a, w poczekalni we wnęce, jakbyś zapomniał), powtórz mu zagadkę, wyjdź i wróć z powrotem, a poda Ci prawidłowe rozwiązanie, które zanieś Wszechwidzącemu. W nagrodę dostaniesz klej. Idź do doków, kijem bilardowym zabierz koszulę i spinacz. Otwórz pudło i wydobądź stamtąd „zaproszenie" do dentysty. Użyj go na bramkarzu, a dostaniesz się do środka. Tam rozmów się z... kurczakiem (1, 1). Po wyjściu zajrzyj jeszcze do eks-sklepu dla rybaków, aktualnie przybytku dla tajniaków. Spróbuj zabrać rękawiczki, załóż sztormiak i spróbuj jeszcze raz. Po tak emocjonujących przejściach udaj się do Muzeum. Użyj siekierki na drzwiach. Zabierz gwóźdź z progu. Wewnątrz użyj kleju, zabierz wrotkę i stroje hawajskie. Idź do parku.

Od dziewczynki dostaniesz balonik, w zamian za cukierka (1). Użyj kredy na odważniku sztangi, zabierz ptaka i wmontuj go w zegar. Zabierz odważnik. Pogadaj z Roystonem. Wymienisz płaszcz na zdechłą rybę. Udaj się z nią na Seedy Street i użyj na pokrywie od studzienki. Teraz użyj spinacza, a na dole zabierz pachołek uliczny. Royston da Ci za niego ostatni brakujący przedmiot. Wracaj do profesorka i przekaż mu po kolei rynnę, kulę bilardową, zegar, balon, stroje hawajskie, gwóźdź, kurczaka, rękawiczki, zapałki, wiatrak i patelnię. Teraz użyj kija bilardowego na wrotkach, a tych z kolei na koszuli i tak przygotowaną „deskę surfingową" wręcz profesorowi. No i uratowałeś świat. Po raz kolejny. **Piotres**





Soul Blade



Cześć i od razu Was przepraszam. Jak żeście zdążyli zauważyć, w tym miesiącu nie będzie ciosów do „Tekkena 2". Za to będą ciosy do najnowszej bijatyki firmy Namco „Soul Blade".

Gra jest naprawdę niesamowita i jeżeli jeszcze nie weszliście w jej posiadanie to radzę szybko to zrobić. Dzisiaj podam trochę ciosów i podpowiedzi, więc czytajcie uważnie. Zapamiętajcie sobie, że □ – A (cięcie poziome), △ – B (cięcie pionowe), ○ – K (kopniak), ⊗ – G (blok). Pomoże Wam to w rozczytywaniu ciosów, które są rozpisane w opcji „Command". Wszystkie ciosy są podane dla wojownika stojącego po lewej stronie ekranu. No to zaczynamy.

OPCJA „COMMAND"

Jest to opcja, w której rozpisane są wszystkie ciosy (nie ma ukrytych). Jeżeli napisałem, że dany cios jest w „Command" to on musi tam być. Wystarczy dobrze poszukać. Lista „Command" jest dostępna po spauzowaniu gry.

WEAPON POWER

Jak przyjrzycie się uważnie, to zauważycie, że pod energią Waszego fightera znajduje się paseczek. Jest to energia broni, która schodzi przy blokowaniu lub przy wywoływaniu Critical Edge Combo.

COUNTER GUARD

Jest to odbicie nadchodzącego ciosu. Kombinacja jest banalnie prosta, ale gorzej jest z wyczuciem momentu. Przy tym rodzaju bloku nie spada energia broni.

→ + ⊗

RZUTY

Postacie posiadają właściwie tylko po dwa rzuty podstawowe i jeden od tyłu. Tylko niektórzy mają dodatkowy rzut (Rock posiada dwa dodatkowe).

□ + ⊗
△ + ⊗

RZUTY SPECJALNE

Są to rzuty wywoływane specjalną kombinacją klawiszy. Można się z nich normalnie wyrwać, ale gdy taki wejdzie, a przeważnie tak jest, to po pierwsze schodzi przeciwnikowi dużo energii, a po drugie są wyjątkowo widowiskowe.

1. Taki
↓, ↙, ← + △ + ⊗
2. Rock
↓, ↙, ← + △ + ⊗
↘ + □ + ⊗ (jak przeciwnik leży, a my stoimy przy jego nogach)
3. Sophitia
□ + ⊗, ↓ + □ + △ + ○
4. Siegfried
↓ + □ + ⊗
← + ↓ + △, ← + △

WYRWANIA Z RZUTÓW

Wyrwania też są bardzo proste, bo wykonuje się je tylko jedną kombinacją. Jedynym mankamentem jest to, że po złapaniu jest bardzo mało czasu na wyrwanie się. Podaną niżej kombinacją można wyrwać się nawet z rzutów specjalnych.

□ + ⊗

RZUT REVERSAL

Jest to nic innego, jak przechwycenie nadchodzącego ciosu. Postacie posiadają charakterystyczne dla siebie Reversale. Dla wszystkich zawodników jest taka sama kombinacja.

1. Mitsurugi
Posiada Reversal na cięcie pionowe i na cios stabujący.
2. Li Long
Reversal na kopnięcie i na cios stabujący.
3. Taki
Reversal na kopnięcie i na cios stabujący.
4. Sophitia
Reversal na cięcie pionowe, kopnięcie i na cios stabujący.

← + □ + ⊗

Niektórzy z Was mogą nie wiedzieć, co to jest cios stabujący. Proponuję żebyście weszli do opcji „Practice" i ustawili komputerowemu (a może konsolowemu!?) przeciwnikowi, aby ciągle powtarzał cios o nazwie „Stab". Wtedy zobaczycie co to jest.

CRITICAL EDGE

Jest to kombinacja klawiszy, wywołująca masywne combo. Ten wielki łańcuch ciosów składa się z dwóch członów (bez skojarzeń). Pierwszą część powołuje do życia kombinacja klawiszy wspólna dla wszystkich postaci, a drugą – kombinacja charakterystyczna dla danego wojownika. Drugą kombinację należy wklepać zaraz pod koniec pierwszej części combosa. Niektóre postacie posiadają po dwa zakończenia takiej serii. Aby combos się udał, przeciwnik nie może zablokować pierwszego ciosu.

□ + △ + ○ (klawiszem ⊗ można odwołać)

Jest to pierwsza kombinacja. Drugich nie będę rozpisywał, bo są podane w opcji „Command".

UNBLOCKABLE ATTACK

Każdy się chyba domyśla co to za cios. Tego patentu nie da się zablokować, ale można go przechwycić – co niestety jest bardzo trudne. Gdy wywołamy „anblokejbla" przez przypadek, to można go zatrzymać klawiszem ⊗ (blok). U każdego zawodnika jest inna kombinacja klawiszy. Wszystkie podane są w opcji „Command".

SIDE STEP

Czy pamiętacie grę „TohShinDen"? Była tam możliwość uskakiwania (z impetem) w głąb ekranu. Po-













zwalało to na planowanie ataku. Chłopaki z Namco też o tym pomyśleli i też coś takiego wymyślili. Robi się to troszeczkę inaczej niż w BTA, ale jest możliwość zadania ciosu zaraz po obejściu przeciwnika. Kombinacja jest naprawdę banalna i nie powinno jej się wstawiać pod któryś z Shiftów (górne klawisze). Lepiej wstawić tam kombinacje od rzutu.

↓, ↓ można potem uderzyć □ lub △

↓, ↑ można potem uderzyć □ lub △

DOBICIA

Dobijanie od góry ma kombinację wspólną dla wszystkich zawodników, ale możliwe jest także dobijanie na stojąco. Tylko dwie postacie nie mają takiego dobicia (Taki i Rock).

Kombinacja wspólna jest taka, jak w większości bijatyk.

↑ + △

Kombinacje specjalne

1.Taki
↘ + ○

2. Rock
↑ + ○

3. Voldo
↘ + △, △, △, △

4. Mitsurugi
↘ + △

5. Hwang
↘ + ○

6. Sophitia
↘ + △, △, △, △

7. Siegfried
↘ + ○, ○, ○, ○

8. Cervantes
↓ + □ + △

9. Seung Mina
↘ + ○

10. Li Long
↘ + ○

11. Han Myong
↘ + ○

12. Siegfried !
↘ + ○, ○, ○, ○

13. Sophitia !
↘ + △, △, △, △

14. Sophitia !!
↘ + △, △, △, △

15. SoulEdge
↓ + □ + △

EDGE MASTER MODE

Nie, to nie jest cios. Jest to opcja, którą wybiera się na początku w menu. Zdobywa się tam bronie, którymi można później walczyć w innych opcjach. Każda walka jest uwarunkowana jakimiś zasadami. Niektórzy muszą walczyć z przeciwnikiem, którego da się załatwić tylko rzutami, a z innym trzeba walczyć, gdy spada nam szybko energia. Każdy zawodnik posiada po osiem broni, z czego ostatnia przeważnie jest hiper-super bajerancka.

1. Mitsurugi
Ta broń zabiera energię przeciwnikowi, nawet jeżeli blokuje, ale nasz wojownik też traci siły witalne.

2. Li Long
Baaardzo szybka i potężna broń (nie z wyglądu). Zabiera dużo energii.

3. Voldo
Najdłuższa z jego broni, ale zabiera Tobie ciutkę energii.

4 Hwang.
Długa i niewidzialna broń. Niestety, nigdy nie będzie można zrobić nią Perfecta

5. Sophitia
Uzupełnia energię broni.

6. Seung Mina
Zabiera dużo energii przeciwnikowi i uzupełnia energię broni.

7. Cervantes
Najszybsza i najbardziej zabójcza jego broń.

8. Siegfried
Broń zabierająca dużo energii, ale Sigiemu też schodzi.

9. Taki
Przy przyjmowaniu ciosów schodzi jej bardzo mało energii, ale jak ona uderzy to bój się Boga. Rewelacja.

10. Rock
Jego ostatnia broń to topór. Strasznie szybko odradza Rockowi energię.

Ósme bronie trzeba zdobyć podstępem. Gdy zawalczycie już ostatnią walkę z Cervantesem, to przesuńcie się o jeden kraj wstecz. Teraz wygrajcie z kolesiem i już macie ósmą broń. Jeżeli przegracie, a Wasz zawodnik zrobi pozycję taką, jakby przegrał na czas, to macie prawo znów się cofnąć o jeden kraj wstecz i zawalczyć. Jeżeli przegracie, a Wasza postać nie zrobi pozycji, to nie pozostaje nic innego jak tylko wyjść w ogóle z tej opcji, wejść ponownie i próbować od nowa. Takie chrzanienie się z tym jest warte zachodu, bo ósme bronie są naprawdę mistrzowskie.

DRUGIE ZAKOŃCZENIA

Pewnie wiecie z innych pism, że w „SoulBlade" filmy końcowe w opcji „Arcade" są obliczane w czasie rzeczywistym. Więc pewnie się domyślacie, że można zmieniać ich treść w czasie trwania takiego filmiku. Muszę Wam się szczerze przyznać, że nie znam recepty na taki bajer. Jedyne co mogę Wam poradzić, to klepanie we wszystkie kierunki i klawisze jak tylko zauważycie, że ekran podczas takiego filmu uległ rozszerzeniu. Po takiej operacji większość filmików kończy się „Happy Endem".

DODATKOWE POSTACIE

Jest pięć dodatkowych postaci. Wszystkie trzeba zdobyć w jakichś specjalny sposób. Dodatkowe postacie mają tylko po jednej broni.

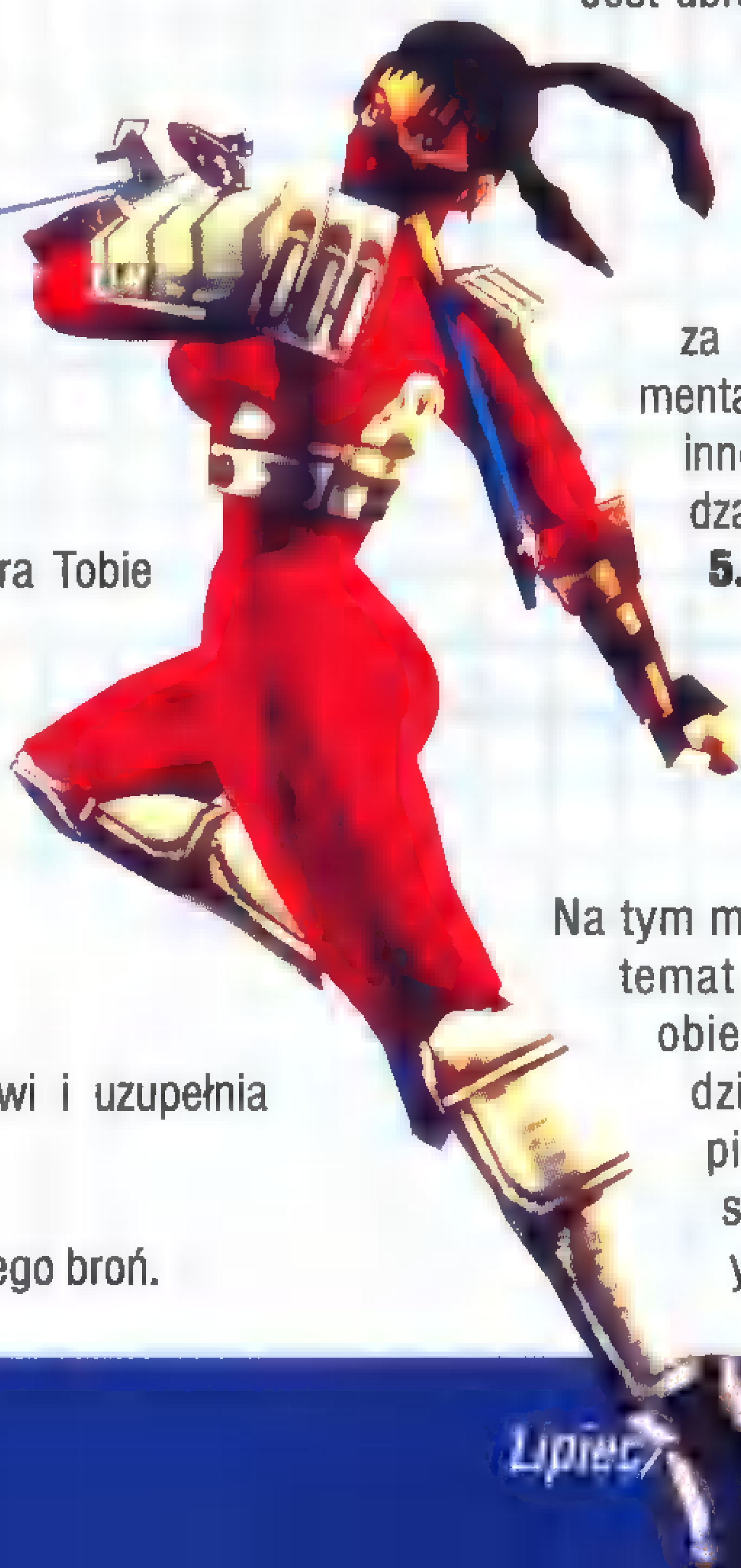
1. Han Myong
Zdobywa się go po obejrzeniu drugich zakończeń Seung Miny i Hwanga. Koleś naprawdę wymiata.

2. Siegfrie !
Siegi z wykrzyknikiem ma tylko inny strój i fajowy miecz. Zdobędziecie go, jak będziecie mieli wszystkie jego osiem broni.

3. Sophitia !
Jest ubrana w bardzo ładną (skąpą) sukieneczkę. Warunkiem wejścia w jej posiadanie jest osiem broni Sophiti.

4. Sophitia !!
Dwa wykrzykniki mówią same za siebie. Jest ubrana w... (bez komentarza). Aby ją zdobyć, trzeba mieć inne ukryte postacie i wszystkie rodzaje broni wszystkich zawodników.

5. SoulEdge.
Na koniec zostawiłem Wam bossa. Koleś jest z piekła rodem, a zdobywa się go oglądając pierwsze zakończenia wszystkich postaci.



Na tym mogę zakończyć mój wykład na temat „SoulBlade". Nic nie mogę obiecać, ale może za miesiąc będziecie w tym miejscu mieli rozpisanych trochę najbardziej skutecznych combosów. See ya later. ***Zdanek***

Krush Kill 'N' Destroy

Daeken-Ho! Bogowie nam sprzyjają, jeszcze tylko kilka bitew i czystość nadludzi zostanie zachowana na zawsze. Podczas gdy ja będę wznosił modły, Ty zapoznaj się z materiałem operacyjnym, który z pewnością pomoże Ci poprowadzić naszą zmutowaną armię ku ostatecznemu zwycięstwu.

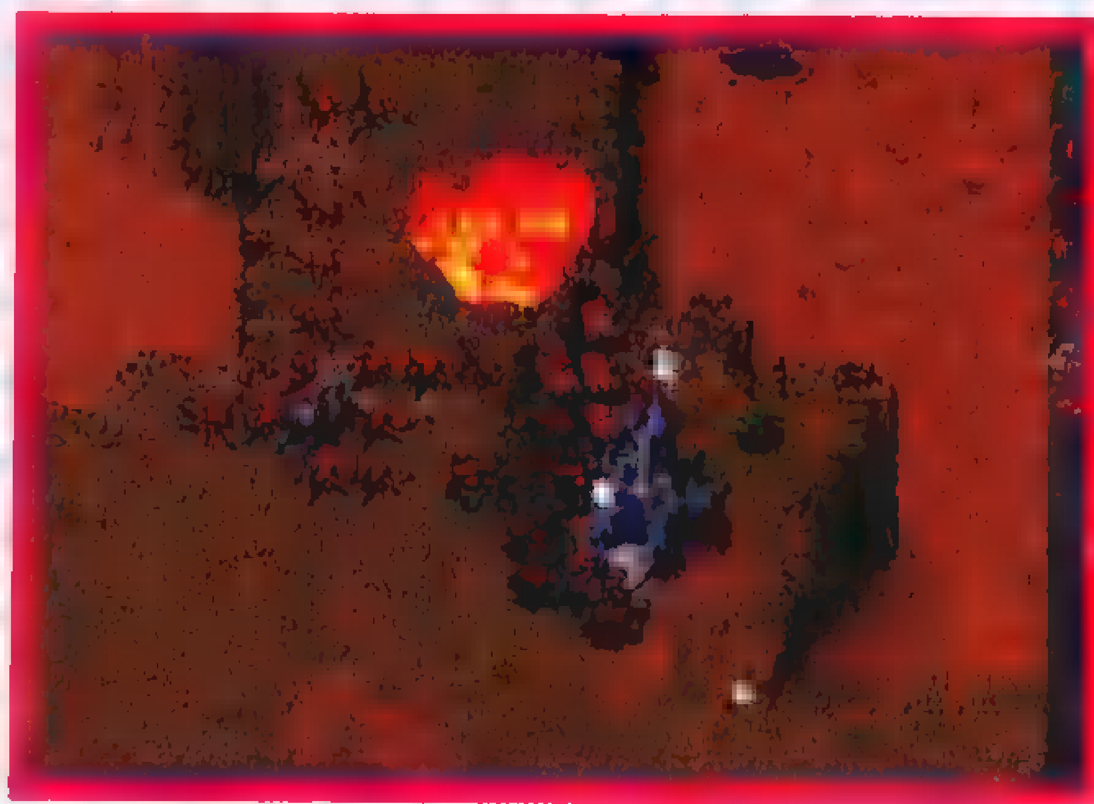
część trzecia

Tym razem postanowiłem odpuścić Wam, sobie, działowi składu, drukarni, lasom, które pójdą na papier – i po prostu nie będę opisywał wszystkich jednostek Mutantów. Powiem tylko, że są one dość analogiczne do Survivorsów (tylko zasadniczo inne z wyglądu), a całość jest całkiem nieźle przedstawiona w instrukcji do gry, z obrazkami obok siebie, więc z zaczajeniem podobieństw problemów nie będzie. Warto jedynie wspomnieć, że w przypadku kampanii Envolved nie opłaca się za bardzo upgrade'ować naszych budowli, bo pociąga to za sobą olbrzymie koszty. Naszą mutancką armię zorganizować można bardzo dobrze z jednostek podstawowych: Strzelcy – w grupach po 20 zapewniają znakomitą obronę, co przy ich niskiej cenie może niejeden raz uratować nam życie w końcowych misjach. Ewentualnie potem wymienić ich można na oddziały Crazy Harry. Do obrony dołączamy jeszcze Skorpiony (znakomite w grupach i do miażdżenia piechoty), które sprawdzają się też dobrze w ofensywie, a z dodatkową grupą 10 Mastodontów Bojowych są nie do pokonania (no prawie...). W większych ilościach (10-15) dobre są też Żuki Bombardujące, szczególnie do niszczenia wrogich budowli, ale z kolei te wysokie koszty produkcji i powolność – wybór pozostawiam w Waszej gestii. Natomiast zdecydowanie nie polecam Monster Trucków, które są co prawda tańsze od Skorpionów, ale wyniki małych zawodów, jakie postanowiłem zorganizować (screeny są gdzieś w okolicy), mówią same za siebie. Teoretycznie znakomite możliwości oferuje też Krab Rakietowy, ale na polu walki nie sprawdza się. Najlepiej jest więc zbudować liczną armię średniaków, niż 5 super-hiper jednostek, które znikną w potoku wrogich wojsk.

Kampania Envolved

Misja 1 – Return Of The Slugs
Należy wytropić i zniszczyć wszystkich znajdujących się na planszy „niebieskich". Żaden problem, jeśli tylko będziesz trzymał oddziały w zwartej grupie.

Misja 2 – Repel Them!
Rozpocznij nieprzerwaną produkcję Łuczników, zaś wszystkie oddziały wyślij od razu na południe, gdzie





zniszcz wrogi Oil Rig. Teraz ruszaj do południowo-wschodniego rogu mapy, do ataku na wrogą bazę. W międzyczasie Twoja może zostać zaatakowana przez znaczne siły (Pickupy i żołnierze) „niebieskich", jednak wyprodukowani Łucznicy powinni rozwiązać ten problem.

Misja 3 – Bubblin' Crude
Natychmiast wyślij swoje oddziały oraz Derricka do widocznej na południu plamy ropy. Rozstaw szyb wiertniczy, w bazie zbuduj elektrownię, zaś oddziały prowadź dalej na południe (do krańca mapy) i potem na zachód. Znajdziesz wrogi Oil Rig, którego zniszczenie spowoduje kompletną bezradność niebieskich. Jeżeli w międzyczasie Twoja baza zostanie zaatakowana przez wrogą piechotę, możesz ją rozjechać Cysterną. Dobuduj trochę oddziałów i zniszcz niewielką bazę w lewym-górnym rogu mapy.

Misja 4 – Raid The Fort
Rusz zgrupowaniem na południe, a potem wzdłuż dolnego końca mapy na wschód. Następnie przedostań się po moście na północ i rozbij pobliski szyb wiertniczy. Drogą na północ dojdziesz do niewielkiej bazy, którą proponuję sforsować z marszu, niszcząc jedynie Machine Shop. Trochę na lewo jest drugi Oil Rig. Jeżeli będziesz odpowiednio szybki, to wrogowi nie uda się już rozstawić kolejnego na żadnej plamie ropy z dwóch poprzednich. Teraz zwiąż walką obronę północnej bazy, a nowo aktywnymi Cysternami rusz po przekątnej w lewy-dolny róg mapy. Misja zakończy się, gdy przynajmniej 3 dotrą szczęśliwie do celu.

Misja 5 – Ambush!
Działaj błyskawicznie. Wszystkimi wojskami przekrocz most i udaj się na południe i kolejnym mostem



na wschodni brzeg. Znajdziesz tam kilka przydatnych oddziałów. Teraz musisz zatrzymać armię Survivors.

Proponuję ustawić ścianę z Monster Trucków i Skorpionów, aby skutecznie rozbijać nadjeżdżające falami czołgi. W międzyczasie używaj Skorpionów do miażdżenia piechoty. Nie wprowadzaj swych jednostek na most, bo możesz się pogubić w walce w tłoku. Musisz wytrzymać kilka ataków. Przed każdym z nich po prawej pojawiały się będą posiłki, które szybko dołączaj do obrońców.

Misja 6 – Siege
Oczyść sobie drogę do dwóch Oil Rigów w południowo-wschodnim i południowo-zachodnim rogu mapy. Dobuduj przy każdym po jednej elektrowni. Obce wojska będą nacierały od północy. Na razie musisz odeprzeć ich ataki niewielkim oddziałem, który dostałeś na początku misji. Niewątpliwie pomocne tu będą wieżyczki strzelnicze, ale nie kłopocz się ich naprawianiem. Po odzyskaniu równowagi finansowej ustaw ciągłą produkcję Skorpionów i dobuduj kolejne elektrownie przy Oil Rigach. Z armią co najmniej 15 Skorpionów możesz się wyprawić na północ. Na skalnym podeście jest wroga Wieża Wiertnicza. Druga znajduje się w lewym-górnym rogu mapy i dostać się

do niej można przesmykiem na lewo od pierwszej, wzdłuż zachodniej krawędzi mapy. Jeśli jednak czujesz się na siłach, możesz od razu zaatakować obcą bazę na prawo od pierwszego Oil Rig.

Misja 7 – Release The Prisoners
Prościzna. Wyślij swe oddziały na północ, aż dotrzesz do więzienia pilnowanego przez wieżyczkę. Rozwal obie budowle. Przyłącz nowe oddziały do grupy i ruszaj na zachód, a później na południe, gdzie znajduje się baza niebieskich. Po zniesieniu z powierzchni Oil Riga, cała reszta to już czysta formalność.

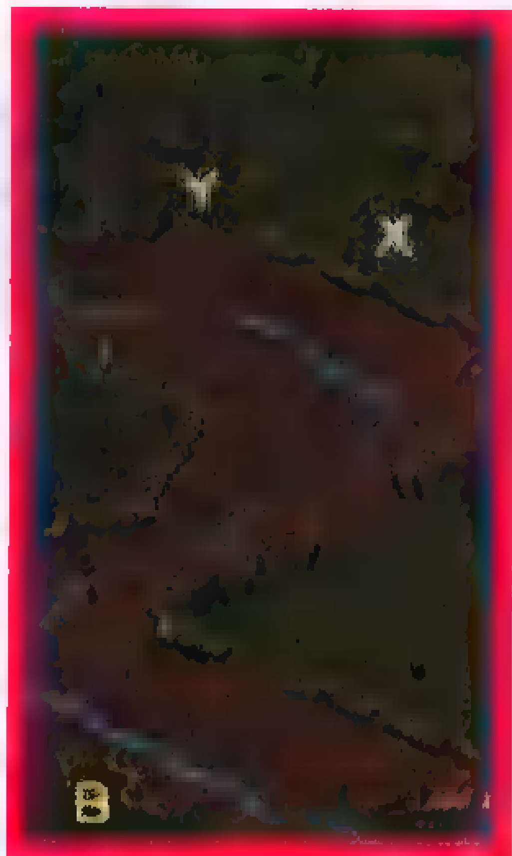
Misja 8
Smash The Convoy



Szybko! Ruszaj wojskami (z punktu X), nie zważając na niewielkie oddziały obrońców. Drogę konwoju (5 cystern) zaznaczyłem zieloną linią. Powinieneś go dopaść w miasteczku punkcie Y. Postaraj się wysunąć na czoło, po czym zatarasuj mu drogę, co wywoła dezorientację AI, który będzie próbował Cię ominąć. Teraz dogodnie rozbijesz wszystkie 5 ciężarówek.

Misja 9 – Fight For Territory
Zbierz mutanckie wojska do kupy i ruszaj na północ. Większe zgrupowania piechoty miażdż Skorpionami. W lewym-górnym rogu mapy znajdziesz plamę ropy, później będziesz z niej czerpał dochody. „Nadgryziona" wioska znajduje się w północno-wschodnim rogu mapy. Wkrocz tam, ale nie ma sensu jej reperować. Chwilowo dostaw Power Plant i rozstaw szyb na plamie po prawej stronie. Doprowadź do porządku obronę, dosyłając kilka Skorpionów do wejścia na południu, skąd będą nadchodziły ataki (szczególnie uważaj na duże zgrupowania SWAT). Jak najszybciej rozbuduj też linie zaopatrzeniową na zachód od bazy (2x Power Plant oraz szyb wiertniczy na tej odległej plamie w lewym-górnym rogu mapy). Teraz będzie fajnie (uwielbiam robić AI w balonik). Wyślij 10-15 skorpionów daleko na południe, pomiędzy wydmami. Prowadzi tamtędy główny szlak dojazdowy cystern do bazy niebieskich (pilnowany przez 2 wieżyczki). Zablokuj go i rozwalaj każdy nadjeżdżający Tanker. W ten sposób skutecznie przerwiesz wszelkie ataki Survivorsów. Teraz spokojnie możesz odzyskać przewagę i wysłać grupę kontruderzeniową (proponuję 10 skorpionów i 10 mastodontów) w lewy-dolny róg płaskowyżu.

Misja 10
Close Encounters



Postaw Kuźnię, 2 Power Planty i Wylęgarnię Potworów. Jednocześnie wyślij jakąś szybką jednostkę za rzekę na południu, gdzie w bunkrze (B) ukryta jest specjalna jednostka (Mech), dosyć przydatna w tej misji. Bardzo szybko staraj się zmontować grupę ok. 20 Skorpionów i 10 Mastodontów. Wyślij ją w stronę obcej bazy na północy. Teraz podziel atakującą grupę na pół. Jedną wyślij w stronę punktu X, gdzie zniszcz Oil Rig, zaś drugą rozstaw w punkcie Y (niszcząc uprzednio okoliczne wieżyczki) tak, aby rozbijać każdą przejeżdżającą tamtędy cysternę. W ten sposób (o ile wytrzymasz) szybko wykończysz wroga ekonomicznie. Teraz baza już tylko czeka na zrównanie z ziemią.

Misja 11 – It's The End of the World



Rozbuduj szyby wiertnicze na plamach X1 i X2, do każdej dostaw po 2 elektrownie. Dobuduj jeszcze Kuźnię i Wylęgarnię Bestii i cały czas trzymaj ok. 10 skorpionów w obronie przy północnym wejściu do bazy. Wybuduj silną grupę atakującą (20 Skorpionów + 10 Mastodontów) i wyślij ją na północ. Rozdziel wojska na dwie części i zaatakuj jednocześnie Oil Rig Y1, idąc wzdłuż zachodniego krańca mapy (chroniony jest przez 2 wieżyczki), i Y2 (z tym będzie więcej kłopotów, bo trzeba przejść przez bazę Survivors). Jeśli Ci się powiedzie, zrujnowanie bezbronnej bazy nie będzie już trudne.

Misja 12 – Big Attack
Misja trudna, głównie ze względu na nacierające ciągle oddziały Survivors. Rozstaw szyby naftowe w lewym-górnym i lewym-dolnym rogu mapy. Przy nich zorganizuj obronę – po 20 Strzelców i kilka Skorpionów przy każdym. Uwaga szczególnie na snajperów. Uzyskanie jako takiej stabilności zajmie Ci pewnie nieco czasu. Grupę kontruderzeniową (20 Skorpionów, 10 Mastodontów + Strzelcy) możesz zmontować na południu i przy dolnej krawędzi mapy ruszaj na wschód. Zniszcz Oil Rig (pilnowany przez 2 wieżyczki) i wkrocz do bazy niebieskich, niszcząc, paląc, grabiąc itp. Drugi szyb wiertniczy znajduje się na prawo od centrum dowodzenia. Jego szybka eliminacja ułatwi znacznie zadanie.

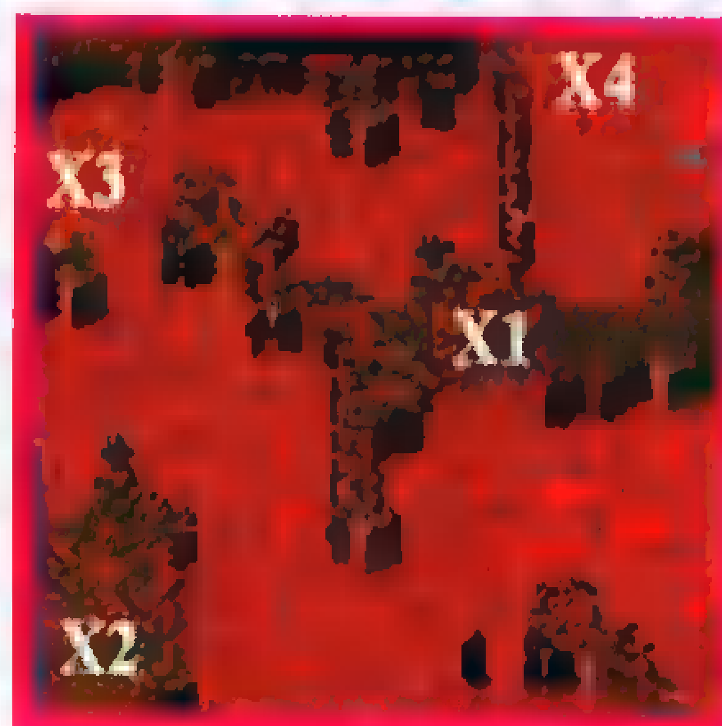
Misja 13 – Battle For The Islands



Jedna z trudniejszych misji w grze. Wyślij jakąś szybką jednostkę na wschód, a w bunkrze (B) odnajdziesz Mecha. W tym czasie resztą wojsk przedrzyj się do bazy na południu. Zorganizuj obronę przy moście na północy, rozstaw tam też Oil Rig. Drugą grupę zmontuj na południu i zniszcz szyb X1, gdy tylko będzie to możliwe. Na jego miejscu rozpocznij własne wydobycie. Jak najszybciej wyślij też oddziały na szyb X2 (chroniony jest przez dwie wieżyczki). Szyb X3 to już trudniejszy kąsek – bez 20 Skorpionów i podobnej liczby Mastodontów i Strzelców nie ma nawet co go ruszać. Jednak jego zniszczenie sparaliżuje całkowicie wroga, którego bazę będziesz mógł znieść z powierzchni ziemi. Z pewnością zauważyłeś, że na polu walki pojawiają się co jakiś czas nowe zgrupowania niebieskich. Otóż ich posiłki co jakiś wyjeżdżają zza północnej krawędzi (zielona kreska na mapce). Rozstaw w tym miejscu swoje wojska i... czekaj.

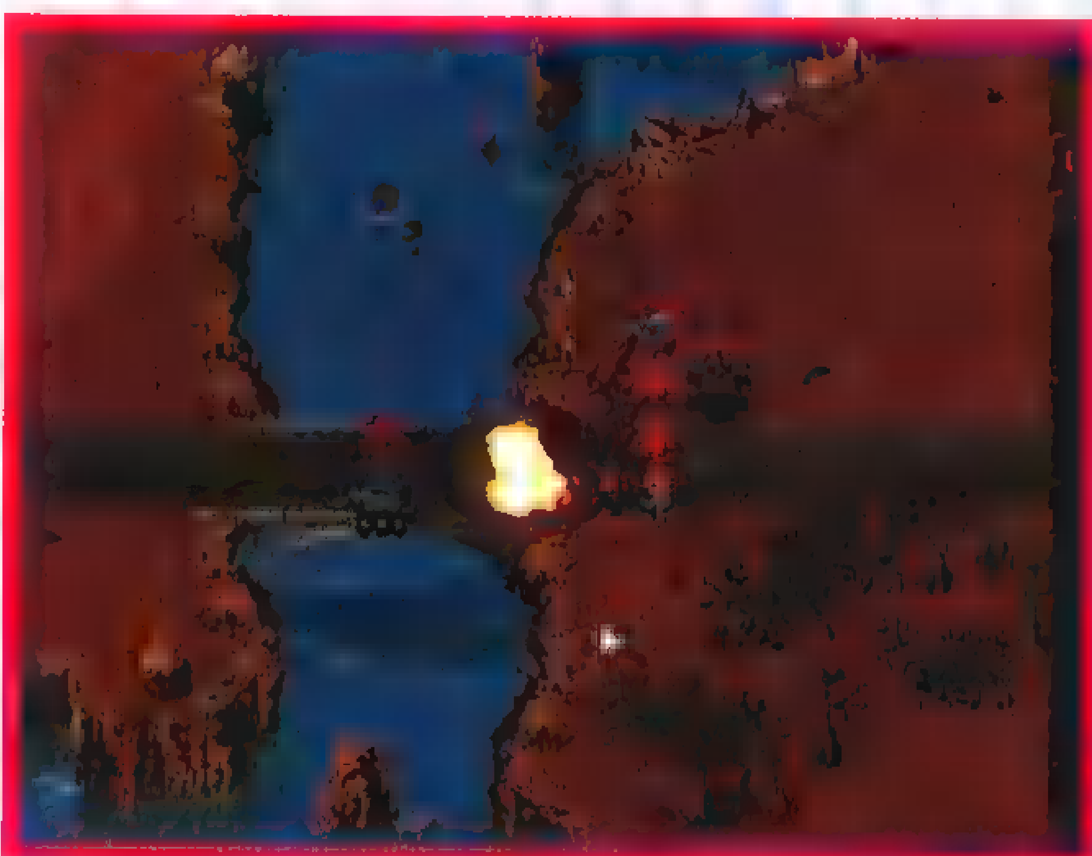
Misja 14 – The Final Assault
Ustaw grupę wodzów pośrodku bazy. O dziwo, AI będzie atakował Twoją bazę a nie ochranianych przywódców. Wrogie ataki nadchodziły będą ze wszystkich stron, od rogów mapy. Będziesz musiał się bronić przez około pół godziny czasu rzeczywistego. Jak najszybciej rozstaw swoje armie przy wejściach do bazy. Na początku będzie trudno, bo wojsk masz mało. Dobuduj 2 elektrownie i rozpocznij masową produkcję Strzelców. Grupy około 20 przy każdym wejściu powinny zlikwidować zagrożenie wtargnięcia wroga do bazy. Po pewnym czasie doślij tam też po kilka Skorpionów do miażdżenia jednostek snajperskich, które jako jedyne mogą stanowić realne zagrożenie. Po sprawnym zorganizowaniu obrony wystarczy już tylko czekać. W wolnych chwilach możesz wyeliminować snajperów rozstawionych na wzgórzach na południu.

Misja 15 – Counter Attack
Nie będę ściemniał – misja jest nieludzko trudna, ciężko mi podać jakąś stuprocentową strategię. Przejedź kawałek w prawo i rozbij bazę. Na początku z pomocą przyjdą Ci olbrzymie ilości Strzelców, którzy będą odpierali ciągłe ataki niebieskich.



Pieniądze na ich produkcję możesz czerpać z dwóch plam ropy na wschód od bazy. Gdy już jako tako uporasz się z obroną możesz otoczyć szyb X1, ale znacznie lepiej zrobisz nie niszcząc go, tylko pozwalając cysternom zatankować i tak napełnione rozwalać zanim odjadą w stronę bazy. Kłopot tylko w tym, że taka pozycja na dłuższą metę może być nie do utrzymania – wtedy po prostu zniszcz ten szyb. Grupą 20 skorpionów i jak największą ilością strzelców wkrocz do bazy w lewym-dolnym rogu mapy. Niszczenie rozpocznij od Oil Rigów X2 i X3. W tym czasie powinieneś mieć już wynalezione wsparcie powietrzne, który skutecznie zdziesiątkuje oddziały Survivors nacierające z bazy w prawym-górnym rogu mapy (X4).

Jeżeli wytrzymasz nerwowo, to zobaczysz upragnione zakończenie i „KKND" będziesz mógł odłożyć na półkę z podpisem „gry skończone". ***Piotres***



TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Menu

Amok
Battle Beasts
Exhumed
Independance Day 4
Legacy Of Kain
Manx TT
Mechwarrior 2
Mr. Bones
Porsche Challenge
Redneck Rampage
Death Rally
Syndicate Wars
Turok: The Dinosaur Hunter
Waverace 64

Amok

● **SATURN**

Hasła wpisujcie na przeznaczonym do tego ekranie menu:
niezniszczalność – XBABYX
wybór poziomu – ZZZCYX



Manx TT

● **SATURN**

Tryb pastucha:
Wybierz ekran wyboru skrzyni biegów, wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, Z, Y. Od tej pory wszyscy gracze będą dosiadać owiec.
Super Motory:
Na ekranie z wyborem trybu gry wciśnij L+P+X+Y+Z (ważne jest, aby wszystkie wcisnąć dokładnie w tym samym momencie!)



Syndicate Wars

● **PSX**

Podczas intra wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, krzyżyk, kółko. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, usłyszysz wystrzał z karabinu, a w trakcie gry będziesz miał wszystkie bronie.

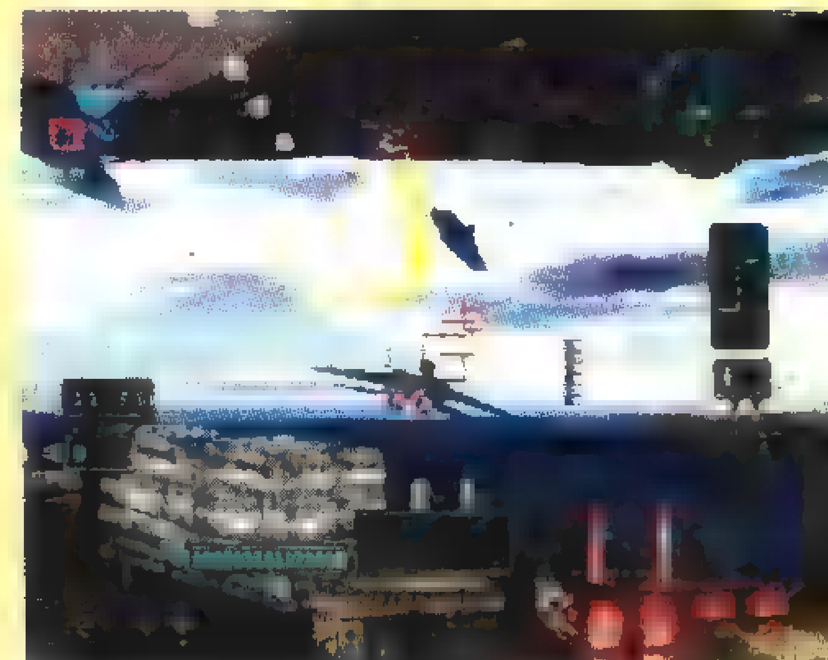
Independence Day 4

● **PSX**

Hasła do poziomów:

Level	Easy Medium Hard
Waszyngton	DBKHN DBKMO DBKQO
Nowy Jork	GBKHW GBKMX GBKQX
Paryż	LLSHW LLSMX LLSQX
Moskwa	NL9HW NL9MX NL9QX
Tokio	R39JD R39NF R39RF
Oahu	T59HW T59MX T59QX
Las Vegas	Z99HY Z99MZ Z99QZ
Statek Matka	399HG 399MH 399QH

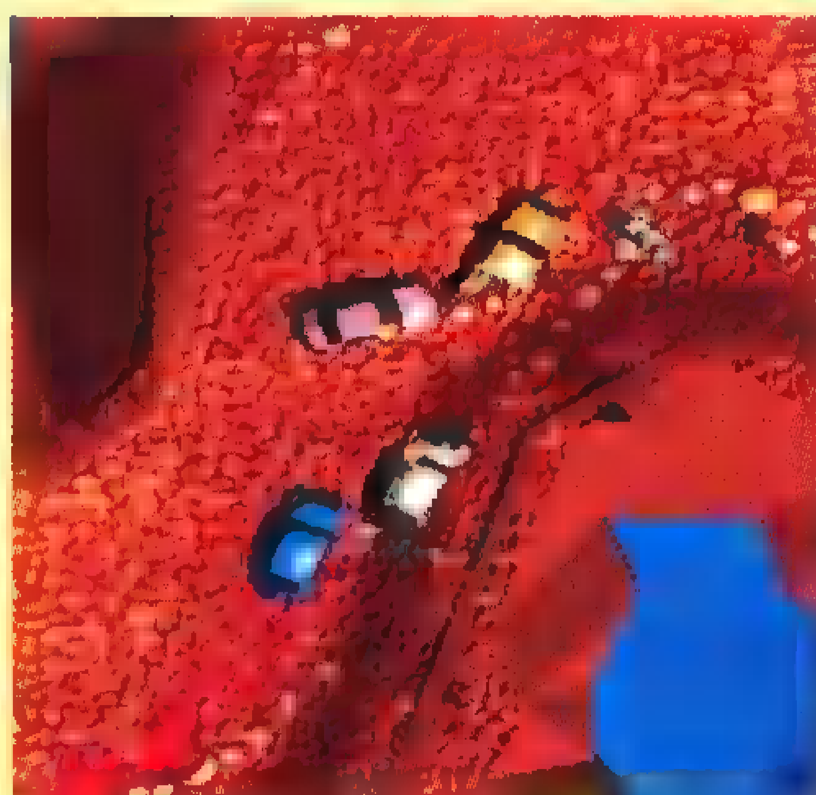




Death Rally

● **PC**

Wpisuj podczas wyścigu:
DRUB – brak zniszczeń
DREAD – nieskończona amunicja
DRAG – nieskończone turbo
DRINK – paliwo rakietowy
DRUG – efekt „grzybka"
Te kody wpisuj będąc w menu:
DROOL – dostajesz $500000
DRAW – otrzymujesz $1000
DROP – spadek 10 punktów
DRIVE – dodatek 10 punktów (tylko pełna wersja gry)
Jako imię podaj Duke Nukem, a otrzymasz zbroję, taką jak Duke ma w swojej grze.



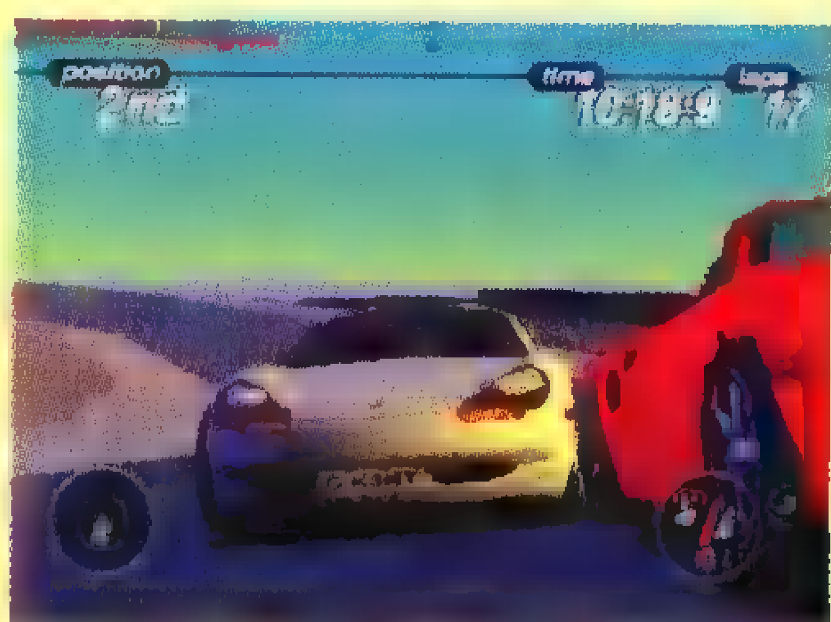


Porsche Challenge

• PSX

kwadrat, kółko, kwadrat – wciśnięte w głównym menu włączają cheat menu





Exhumed

• PSX

W grze rozsiane są 23 lalki, każda przedstawia twarz jednego z developerów. Jeśli znajdziecie 12 z nich, dostaniecie extramoc, która pozwoli Wam znaleźć resztę. Kiedy znajdziecie pozostałe 11, dostępne staną się sekretne miejsca.

Battle Beasts

• PC

Kody:
ITIHFO – walczysz trzy rundy, zamiast jednej
ERHNE – walczysz z wszystkimi postaciami, zamiast z jedną
AOFREOIO – otwiera wszystkie bonusowe drzwi
OFOVH – podwójne bonusy w pokojach
ERHYHRLY – osłabia samego Toadmana
OAOAEIOA – tryb autolatania w laboratorium
EATEE – wyłączenie morfingu postaci
OIVNNFOF – włączenie atakujących kijanek w laboratorium
EHRTRR – włączenie autolatania w pokojach bonusowych

Mechwarrior 2

• PSX

INVINCIBILITY
EXTRA VARIANTS (1 do 3 dodatkowych broni dla Mecha)
TARANTULA (nowy szkielet Mecha)
ELEMENTAL (nowy szkielet Mecha)
OVERWEIGHT MECHS ALLOWED
UNLIMITED AMMO
NO HEAT TRACKING
UNLIMITED JUMPJUICE
JUMPJETS ON ALL MECHS
UNLOCK ALL MISSIONS

Legacy Of Kain

• PSX

Aby odnowić krew Kaina podczas gry wklepcie:
góra, prawo, kwadrat, kółko, góra, dół, prawo, lewo
Naciśnięcie poniższej kombinacji odnowi magiczną moc Kaina:
prawo, prawo, kwadrat, kółko, góra, dół, prawo, lewo

Mr. Bones

• SATURN

Wybór poziomu:
będąc w menu wciśnij kolejno: P, L, P, P, L, P, L, L, P, L, P, P.



Blood

• PC

Podczas gry wciśnij „T" i wpisuj wybrane kody:
i wanna be like kevin – niezwyciężoność
mpkfa – niezwyciężoność
capinmyass – niezwyciężoność
nocapinmyass – wyłączenie GOD-Mode, jeśli włączone było przez poprzednie hasło
voorhees - niezwyciężoność (czasowa)
cousteau – 200 punktów zdrowia
spork – 200 punktów zdrowia
bunz – wszystkie bronie, amunicja i ulepszenia arsenału
hongkong – wszystkie bronie i nieskończona amunicja
lara croft – wszystkie bronie i nieskończona amunicja
idaho – wszystkie bronie i amunicja
tequila – bronie podwójne
onering – niewidzialność
griswold – pełna zbroja
montana – wszystkie przedmioty
satchel – wszystkie przedmioty
keymaster – wszystkie klucze
goonies – odsłonięcie całej mapy
calgon – następny poziom
mario – następny poziom
spielberg – następny poziom
eva galli – tryb no clipping
funky shoes – super skok
jojo – tryb surrealistyczny
sterno – rozjaśnianie ekranu z koloru czarnego
rate – informuje o ilości wyświetlanych klatek na sekundę (fps)
fork broussard – zero amunicji i broni, 1 punkt zdrowia i tryb surrealistyczny
edmark – samozranienie
kevorkian – samobójstwo
krueger – samopoświęcenie
mcgee – samopoświęcenie



Redneck Rampage

• PC

RDELVIS – przełącznik nieśmiertelności
RDALL – daje pełne zdrowie, przedmioty, broń i amunicję
RDGUNS – wszystkie bronie
RDINVENTORY – całe Inventory
RDITEMS – wszystkie przedmioty
RDKEYS – wszystkie klucze
SHOWMAP – pokazuje całą mapę
RDCLIP – tryb no clipping
RDMONSTERS – przełącznik wrogów
RDSKILL# – restart poziomu z trudnością # (1-4)
RDRATE – wyświetla ilość klatek na sekundę (fps)
RDVIEW – zmiana kamery
RDUNLCOK – przełącznik zamków
RDDEBUG – przełącznik trybu Debug

Waverace 64

• N64

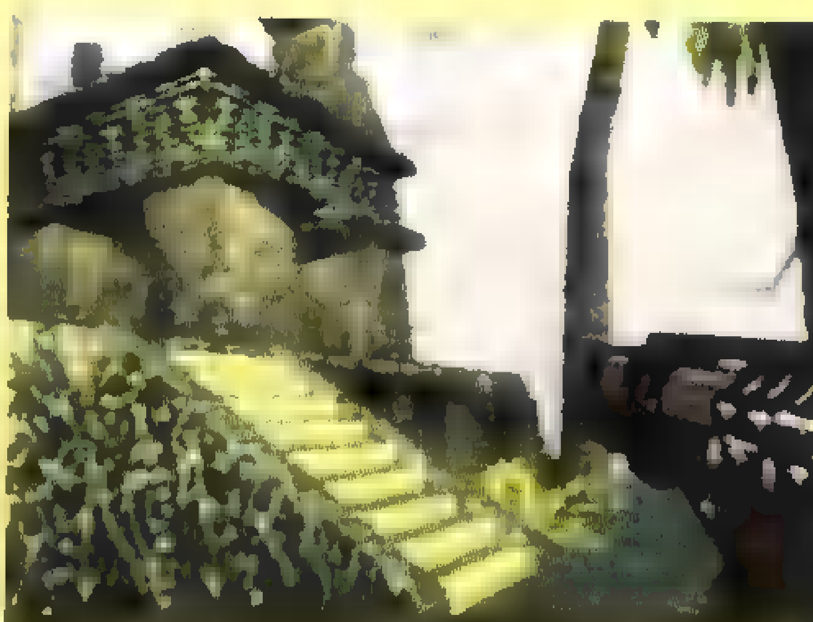
Dopalacz:
Spróbujcie wcisnąć i przytrzymać przycisk gazu, na chwilę przed głosem „Go!", jeśli Ci się uda, to możesz od razu uzyskać zwiększenie maksymalnej prędkości skutera.
Megapunkty za popisy kaskaderskie:
W trybie kaskaderskim, gdy po wykonanym skoku, wciśnij pauzę, jeśli to zrobisz w odpowiednim momencie, to speaker pochwali skok, a Ty otrzymasz bonus punktowy.

Nowe Kolorki:
Po wybraniu jet ski i podświetleniu kierowcy, przytrzymaj drążek wciśnięty do przodu – i gracz, i skuter powinni zmienić kolor.

Turok: The Dinosaur Hunter

• N64

Kody do gry:
BLLTSRRFRND – nieskończona amunicja
CMGTSMMGGTS – wszystkie bronie
THBST – tryb Gallery
THSSLKSCL – tryb duchów
FDTHMGS – lista płac
FRTHSTHTTRLSCK – nieskończone życia
DLKTDR – Tryb pióra i tuszu – trzeba zobaczyć!
SNFFRR – Tryb disco! – kolorki błyskają, a zwierzaki i ludzi tańczą!





Pytania i odpowiedzi

Czekamy na listy z Waszymi pytaniami i problemami. Nie zadręczajcie nas więcej swoimi telefonami, gdyż w ten sposób nie udzielamy porad. Właśnie w tym celu powstał ten dział.

Lighthouse

Utknąłem w grze „Lighthouse". Nie potrafię dać sobie rady z łamigłówką z rybami na kostce w biurku.

Kazik, Gdańsk

Musisz postąpić następująco: gdy już ponownie obróciłeś kostkę i kliknąłeś na jednym z bocznych, szarych przycisków, otworzyła się klapka wyświetlająca kilka kolorowych talerzy i dwa rybie kształty. Teraz kliknij na wszystkich czterech niebieskich talerzach, a potem na dolnym symbolu ryby. Kliknij na przycisku, jaki zostanie odsłonięty przez rybę. Teraz kliknij na wszystkich czterech szarych (nie brązowych) talerzach, a potem na górnej rybie. Włóż kluczyk do dziurki, jaka została przez nią odsłonięta. Otworzy się panel, ukazując szary dysk. To już wszystko, co musisz zrobić w tym momencie. Resztę łamigłówki ukończysz później.



Tomb Raider

Kompletnie utknąłem na Levelu 6. Nie mogę przejść Larą przez jamę z dwoma aligatorami. Zastrzeliłem je i wziąłem pakiet medyczny, a potem próbowałem przeskoczyć z jednego brzegu na drugi, wyskakiwać z wody, a nawet próbowałem się wspinać po zboczu występu skalnego. Proszę, pomóżcie...



W.J.

Spróbuję odpowiedzieć na Twoje pytanie. Przede wszystkim – więcej wiary w siebie. Po tym jak zabiłeś aligatory z brzegu jamy i wziąłeś z rogu pakiet medyczny, możesz skorzystać z rampy, by wydostać się z jamy. Potem, stojąc twarzą do ściany, skocz i złap się małego pęknięcia w ścianie. Trzymając się go, przesuwaj się na rękach w prawo, póki nie będziesz mógł się wspinać, a potem idź do przodu, by znaleźć więcej pocisków do strzelby. Wróć do szczeliny, zeskocz bezpiecznie i dalej posuwaj się na rękach w prawo, póki nie będziesz mógł zeskoczyć na występ skalny. Idź w górę po rampie, a potem w dół tunelem, aż dojdziesz do dziury, przez którą będziesz mógł zeskoczyć i wejść do świątyni.

Resident Evil

Piszę do Was, bo mam problem z grą „Resident Evil". Pokonuję wielkiego węża i nie wiem co dalej robić. Po mimo moich usilnych prób



nie udaje mi się dostać do żadnych innych niedostępnych dotychczas pomieszczeń. Chociaż dysponuję dwoma kluczami: Shield Key i Mansion Key. Bardzo proszę, poradźcie mi, co mam robić dalej, aby kontynuować tę wspaniałą grę.

Piotros, Olsztyna

Po pierwsze, musiałeś nie otworzyć których drzwi, ponieważ zostały Ci klucze. Jeśli byłyby one niepotrzebne, zniknęłyby z Twojego inwentarza. Żeby wydostać się z domu, musisz uzbierać cztery medaliony (cresty). Pierwszy jest w gablocie, w pokoju ze zbrojami. Drugi zdobędziesz, gdy włożysz kamiennemu tygrysowi w oko niebieski brylant. Następny znajdziesz, gdy pokonasz węża. Ostatni jest w pokoju z obrazami. Musisz tam poprzełączać switche przy obrazach. W kolejności: płótno z dzieckiem jako pierwsze, potem dzieła przedstawiające człowieka coraz starszym. Na końcu zdejmij obraz z tylnej ściany i weź ostatni znaczek. Potem już wydostaniesz się do ogrodu.

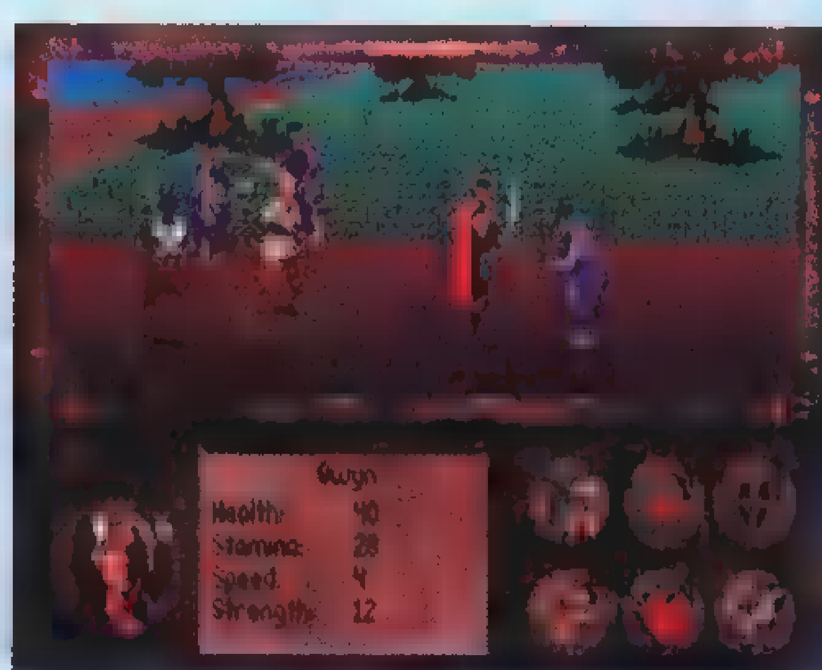
Ridge Racer

Chciałbym zdobyć czarny samochód, lecz nie mam pojęcia jak. On jest dużo szybszy, toteż nawet najszybszym wózkiem nie daję mu rady.

Paweł, Warszawa

Sprawa jest stosunkowo prosta. Musisz ukończyć grę na wszystkich trasach. Dopiero na ostatnim time-trialu staniesz do wyścigu z czarnym samochodzikiem. To jasne, że musisz wygrać, również jest jasne, że musisz przejechać trasę prawie bezbłędnie. Ale to jeszcze nie wystarczy. W tym momencie bardzo we znaki daje się brak lusterka wstecznego. Po prostu nie możesz się dać wyprzedzić. Twój przeciwnik będzie próbował Cię wyminąć dopiero na drugim okrążeniu, z reguły podjeżdża z prawej strony jezdni. Musisz go przyblokować i zwycięstwo masz w kieszeni.





Betrayal At Krondor

Błagam pomóżcie mi! Zagrywam się w stareńkiego „Betrayal At Krondor". Niestety dotarłem dopiero do trzeciego epizodu i zgubiłem się. Nie mam pojęcia co teraz zrobić!

Radek, Podkowa Leśna

Musisz udać się do miasta Kenting Rush. Gdy tam dotrzesz, musisz pozbyć się całej żywności. W momencie, gdy Twoja drużyna będzie głodować, udaj się do świątyni Kahooli i pogadaj z kapłanem. Od niego dowiesz się o Navonie du Sandau. Musisz znaleźć go i zabić. Znajdziesz go na drodze lub w mieście.

A.D.2044

Cześć! Mam dwanaście lat i w tym roku na urodziny dostałem peceta. Kupiłem w naszym sklepie komputerowym grę A.D. 2044 i niestety nie wiem, jak wydostać się z początkowego pomieszczenia. Może to śmieszne, ale mam problemy już na samym początku. Proszę pomóżcie!

Michał, Bielsko-Biała

Dobra, spróbujmy Ci pomóc, wykonuj czynności krok po kroku. Weź łyżkę, na stole koło miski znajdują się zapałki. Za pomocą łyżki zjedz zupę. Koło przesłony jest czujnik wypełnienia żołądka. Wejdź po schodach do łazienki. Tam znajduje się lusterko. Musisz jeszcze wziąć żeton i gazetę, która leży koło hmm... oczywiście kibla. Na dole, w pobliżu kabiny hibernacyjnej, przyciśnij guzik. W posłaniu leżą zakamuflowane papierosy. Wyjmij jednego z paczki i zapal w pobliżu czujnika przeciwpożarowego. Gdy wejdzie strażniczka pocałuj ją (nie pokazuj tej gry mamie), a zemdleje. Teraz już możesz wyjść z pomieszczenia.



PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PLAYSTATION

WYŚCIGI

Rage Racer – najlepsze wyścigi PROMOCJA

Need For Speed 2 – duży wybór pojazdów
MicroMachines3 – małe samochodziki, widok z góry
Porsche Challenge – wyścigi Porsche
Twisted Metal 2 – samochodowa strzelanina
Destruction Derby 2 – demolka na torze
Supersonic Racers – małe samochody, widok z góry
Formula 1 – najlepsze wyścigi Formuły 1

WYŚCIGI [illegible]

WipeOut 2097 – wyścigi bolidów [illegible]

KOSZYKÓWKA

Total NBA 97 – koszykówka SONY
NBA In The Zone II – koszykówka KONAMI
NBA Live 97 – koszykówka ELECTRONIC ARTS

PIŁKA NOŻNA

Actua Soccer Club Edition 97 – [illegible]
Adidas Power Soccer Int. 97 – piłka [illegible]
International Superstar Soccer – piłka Konami
FIFA Soccer 97 – piłka Electronic Arts

KARATE 2D

Shaolin Samurai – przygodowa karate
Street Fighter Alpha 2 – turniej
Mortal Kombat Trilogy – turniej

KARATE 3D

Soul Blade – turniej PROMOCJA

Tekken 2 – turniej
Toshinden 2 – turniej

SPORTOWE INNE

NHL Face Off '97 – hokej
2xExtreme – rolki, deskorolki, itd.
Pro Wrestling – wrestling
Cool Boarders – jazda na desce
Victory Boxing – boks
NHL '97 – hokej
International Track & Field – olimpiada

DOOMO-PC[illegible]

Tenka – doom/sf
Exhumed – starożytny Egipt
[illegible] – doom/sf
Alien Trilogy – [illegible] s/f, na podst. filmu [illegible]

SYMULATORY

[illegible] Dawn – śmigłowiec
Top Gun – samolot
Raging Skies – samolot
Gunship 2000 – śmigłowiec
Air Combat – samoloty ([illegible])
Warhawk – kosmiczny [illegible]
Thunder Hawk 2 – śmigłowiec

STRZELANINY 3D

Rebel Assault 2 – Gwiezdne Wojny, różne [illegible]
[illegible] 2 – strzelanina s/f, widok z [illegible]
[illegible] Of War – [illegible] widok z góry
[illegible] 2 – walki [illegible] widok z [illegible]
Crusader: No Remorse – [illegible] z PC
[illegible] – krwawa strzelanina, widok z góry
Die Hard Trilogy – Szklana Pułapka 3 gry w jednej
[illegible] – [illegible] z gry
Tunnel B1 – strzelanina [illegible]
[illegible] – [illegible], widok z [illegible]
[illegible] – [illegible], widok z góry

STRZELANINY 2D

[illegible] – [illegible] z 8 bitów na 32 [illegible]
X2 – widok z boku, następca ProjektX

STRATEGIE

Command & Conquer – [illegible]
UFO 2 – [illegible]
Sim City 2000 – [illegible]
Theme Park – [illegible]
UFO – [illegible]
Panzer General – strategia wojenna

LOGICZNE

Bust And Move 2 – w stylu Tetrisa
ChessMaster 3D – [illegible]
Lemmings 3D – [illegible] małe stworki do wyjścia

PRZYGODOWE

[illegible] – gra w stylu Resident Evil
City Of The Lost Children – na podstawie filmu
Suikoden – RPG z Japonii
Vandal Hearts – RPG z Japonii
The Little Big Adventure – wielki przebój z PC
[illegible] – coś jak Tomb Raider, fantasy
Blood Omen: Legacy Of Kain – [illegible] RPG

SATURN

WYŚCIGI

Hard Core 4x4 – [illegible]
Destruction Derby – destrukcja na trasie
Sega Rally – najlepsze wyścigi
Daytona USA CCE – super wyścigi
WipeOut – pojazdy przyszłości

PIŁKA NOŻNA

FIFA Soccer 97
World Wide Soccer 97

KARATE 2D

Guardian Heroes
Street Fighter Alpha 2
Mortal Kombat Ultimate 3

KARATE 3D

Fighters Megamix
Fighting Vipers

SPORTOWE INNE

NBA Live 97 – koszykówka
NHL 97 – hokej
Victory Boxing – boks
Athlete Kings – [illegible]

DOOMO-PODOBNE

Amok – [illegible] świat
Exhumed – starożytny Egipt
Alien Trilogy – na podstawie filmu [illegible]

STRZELANINY 3D

Die Hard Trilogy – Szklana Pułapka
Die Hard Arcade – Szklana Pułapka
Soviet Strike – śmigłowiec
Tunnel B1 – strzelanina s/f
Virtua Cop 2 – [illegible]
Panzer Dragoon 2 – [illegible] fantasy
Thunder Hawk 2 – śmigłowiec

PRZYGODOWE

Tomb Raider – Indiana Jones

ZRĘCZNOŚCIOWE

Sonic 3D – [illegible]
Skeleton Warriors – [illegible]
Nights – [illegible]
Tilt – flipper

NINTENDO 64

FIFA 64 – piłka nożna
ISS 64 – piłka nożna
Mario 64 – przygoda
Mario Kart 64 – wyścigi
Pilot Wings – symulator
Shadow Of The Empire – Gwiezdne Wojny
Turok – [illegible]
Wave Racer – skutery wodne

PC CD-ROM

A.D. 2044 (PL)
A.D. [illegible]
Amok
A.T.F. Gold

Ace Ventura (PL) 119 zł

Alien Trilogy
Atlas Świata PL 3.0
Battlecruiser 3000 AD
Blood & Magic
Broken Sword
C & C: Red Alert
C & C: Red Alert Counter Strike
Crusader: No Regrets
D
Destruction Derby II
Diablo
Discworld 2
Down In The Dumps
Dragon Lore 2
Dynasty [illegible]
[illegible]
Encyklopedia PWN
FIFA 97
Final Corps
[illegible]
Gene Machine
Gene Wars
Grand Prix 2
[illegible]
Heroes Of Might & Magic 2
Jet Fighter 3
Kajko i Kokosz (PL)
Katharsis (PL)
KKND
[illegible]
[illegible]
Lighthouse
[illegible] GOLD
Lords Of The Realm II
M.A.X.
MDK (PL)
[illegible]
NBA Live 97
Need For Speed 2
[illegible]
[illegible]
Phantasmagoria 2
Polanie (PL)
Power F1
Privateer 2: The Darkening
Realms Of The Haunting
Reloaded
[illegible] Planet
[illegible] II
Sega Rally
Settlers II: [illegible]
Skynet The Terminator
[illegible] (PL)
[illegible]
[illegible]
[illegible] Wars
The 11th Hour
Theme Hospital
Time [illegible]
[illegible]
Tomb Raider
[illegible] (PL)
Tunnel B1
U.S. Navy Fighters 97
Wages Of War
War Wind
Warcraft II DeLuxe
Warcraft II
[illegible]
[illegible]

X-Wing vs TIE Fighter 169 zł

Z

[illegible]
Cena 1 gry: 189 zł – 219 zł
Cena gry używanej: 120 zł
Seria Platinum: [illegible] zł
[illegible] na [illegible] PlayStation Magazyn ([illegible]).
PROMOCJA: [illegible] za minimum 299 zł [illegible] PlayStation Magazyn ([illegible]) za darmo!

[illegible] Cena 1 gry: 199 zł – 219 zł [illegible]
NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. **[illegible]** [illegible] to [illegible] N64 za darmo!

P.H. PROLine
P.O.Box 45, 05-400 OTWOCK
tel. (0601) 350-400 (pon.–pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 18)

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

FINAŁ!



Nasz wielki konkurs dobiegł końca. Przez pięć miesięcy dzielnie odpowiadaliście na nasze pytania. Frekwencja przekroczyła nasze najśmielsze oczekiwania, przysłaliście do nas łącznie ponad trzy i pół tysiąca kartek. Nic dziwnego, nie jeden(na) z Was ma chrapkę na fajne gierki czy też konsolę PlayStation. Ale zanim przejdziemy do zakończenia, zobaczmy jak sobie radziliście w piątej edycji konkursu. Poprawna odpowiedź to: Żółta konsola PSX nie istnieje.

W znakomitej większości odpowiadaliście poprawnie na postawione pytanie. Lecz zdarzały się różne kwiatki w stylu: Żółtą konsolę można kupić w Japonii lub też w Ameryce. Jednak Ci, co odpowiedzieli prawidłowo i mieli trochę szczęścia w losowaniu będą usatysfakcjonowani. A oto oni:

- Paweł Gierula z Hrubieszowa - „Burnig Road", Henryk Swist ze Skierniewic - koszuklkę, Mirosław Piskorski z Elbląga - myszkę.

A teraz czas na ostateczne rozwiązanie. Główną nagrodę otrzymuje: Jolanta Wiśniowska z Jasła, która wzięła udział w czwartej edycji. Zwyciężczyni serdecznie gratulujemy. Dziękujemy naszemu sponsorowi, firmie: PSX-Projekt z Warszawy. Teraz wakacyjna przerwa, a we wrześniu znowu postaramy się coś dla Was zorganizować.

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 01-784 WARSZAWA, UL. KRASIŃSKIEGO 35 A. TEL./FAX. (0-22) 663-25-14

KONKURSY

Jak co miesiąc zadajemy Wam kilka pytań z dziedziny komputerowej. W tym miesiącu, powodowani brakiem miejsca (za to dużo opisów) do Waszych rąk oddajemy jeden z naszych konkursów. Podajemy też nazwiska laureatów poprzednich konkursów. Zapraszamy do zabawy, nagrody czekają.

KONKURS „3 PYTANIA"

Konkurs trzech pytań towarzyszy nam już od wielu lat. Stał się pewną tradycją, i zawsze znajduje sobie miejsce w każdym wydaniu „Gier Komputerowych". Tym razem nie będzie inaczej, a więc zapraszamy do wzięcia udziału.

Rozwiązanie konkursu z numeru 6/97:

1. Oficjalny Polski PlayStation Magazyn, PC Gamer Po Polsku, Amiga Computer Studio, Gry Komputerowe
2. PlayStation, PC, Saturn
3. LucasArts

A oto lista nagrodzonych z tego numeru:

Patryk Kłos z Tczewa otrzymuje grę „Goosebumps"
Piotr Bogumił z Ośna Lub. otrzymuje grę „Grand Prix Manager"

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy a nagrody prześlemy pocztą.

Nowe pytania:

1. Podaj imię i nazwisko sławnej osoby, która kierowała produkcją gry „Dungeon Keeper"?
2. Skąd przylecieli do nas kosmici w „Conquest Earth"?
3. Wymień przynajmniej jedną grę na Nintendo64, której bohaterem jest Mario.

Nagrodami w tym numerze są:

1. Gra „Speed Rage"
2. Gra „Microsoft Golf"
3. Płyta shareware „Świat Windows"
4. Płyta shareware „Time Gate"

[illegible] na [illegible] pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres [illegible]:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa



KONKURS GK 7/8

LISTY

Witajcie! Noo! Lato już w pełni, słoneczko przygrzewa i robi się ogólnie coraz milej. Zaczynają się wakacje, czyli najmilszy dla większości z Was okres w roku. Jak będziecie nad morzem czy w górach nie zapominajcie o nas i koniecznie przyślijcie nam pocztówkę.

Ale zanim przejdę do lektury Waszych listów, ponownie poruszę parę spraw organizacyjnych.

1. Znowu o adresowaniu listów

Dopiski wymyślił bardzo mądry człowiek. Proszę, zacznijcie ich używać, a będziecie najwspanialszymi Czytelnikami na świecie.

2. Konkursy

W numerze 5/97 napisałem, że będziemy honorować wybiegi w stylu 'parę odpowiedzi w jednej kopercie'. Niestety, nie spodziewałem się takich konsekwencji. W momencie, gdy ukazał się numer majowy, co druga koperta zawierała dziesiątki rozwiązań. A Ci, co nie cwaniakowali, to protestowali i zrobił się wielki bałagan. Dlatego więc od bieżącego numeru wprowadzamy kupony konkursowe. Chcecie wysłać więcej odpowiedzi – kupcie więcej egzemplarzy „Gier Komputerowych".

3. Sprostowanie dotyczące artykułu „Automaty" z GK 5/97

Przysłaliście do redakcji mnóstwo listów z pretensjami, że w salonie gier w PKiN nie ma tych automatów, o których pisaliśmy. Wybaczcie, ale Pałac Kultury odwiedziliśmy w marcu. Od tego czasu, rzeczywiście parę automatów wywędrowało stamtąd, jednak my nie odpowiadamy za zmiany jakie zarządzą szefowie tego salonu.

4. Pytania i odpowiedzi

Otrzymujemy wiele telefonów z prośbami o pomoc w przejściu jakiejś gry. Niestety, nie odpowiadamy na tego typu pytania telefonicznie, z prostej przyczyny – nie znamy rozwiązań na pamięć i po to, żeby Wam pomóc powstała rubryka „Pytania i odpowiedzi".

5. Reklamacje cover CD

Jeśli składacie reklamacje u nas w redakcji z powodu nie działającego krążka, powinniście podać nam dokładną konfigurację Waszego komputera. Dopiero w ten sposób Diabeł będzie mógł Wam pomóc. Jeśli rzeczywiście okaże się, że krążek jest uszkodzony – oczywiście go wymienimy.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o porządki w tej rubryce. A teraz listy:

List 1

Posiadam konsolę PSX, mam w związku z tym kilka pytań.

1. W numerze 4/97 przy teście konsol napisaliście, że N64 ma prostokątne polygony. Czym się one różnią od trójkątnych?

2. Jakie są najlepsze wyścigi na trzy super-konsole. Który tytuł podoba Ci się najbardziej (to pytanie do Kuby)?

3. Czy Zdanek woli bardziej „Tekken 2" czy „Soul Blade"? Czy podoba mu się „Killer Instinct Gold" na Nintendo64?

4. Dlaczego na płytce dołączanej do PSM jest cztery-pięć dem, a na dodawanym do konsoli demo-discu jest ich sześć-osiem?

Julek z Warszawy

1. Jak się zapewne domyślasz, prostokąt składa się z dwóch trójkątów. Więc Nintendo64 teoretycznie potrafi przeanimować 320 tys. standardowych polygonów. Jest to jednak tylko teoria. Prostokąt jest mniej plastyczną figurą geometryczną niż trójkąt, toteż dokładne odwzorowanie obiektu wymaga zastosowania większej liczby polygonów prostokątnych niż trójkątych.

2. Na nasze konsolki jest wiele wyścigów samochodowych. Trzy najlepsze z nich to oczywiście „Ridge Racer" (PSX), „Sega Rally" (Saturn) i „Rage Racer" (PSX). I mimo że „Rage Racer" ma najlepszą grafikę ze wszystkich wymienionych tu tytułów, to jest grą, która się stosunkowo szybko nudzi. Również „Sega Rally", która w pierwszym momencie mnie zachwyciła, już po tygodniu przestała mnie wabić. Natomiast „Ridge Racer" jest najlepszym wyścigiem samochodowym na PlayStation. Mimo że jego oprawa wizualna jest stareńka, to do tej pory codziennie wieczorem włączam konsolkę i gram w niego. Jest to tytuł numer jeden w moim prywatnym rankingu wyścigów samochodowych.

3. Zdankowi podoba się większość bijatyk. Jednak są pewne tytuły, w które gra od miesięcy. Jednym z nich jest oczywiście „Tekken 2", który jest według niego najlepszą bijatyką wszech czasów. Uwierzcie mi, ten koleś jest niesamowity. Kiedy z nim grałem w „Tk2" to walka trwała do momentu kiedy mnie złapał. Potem już było po wszystkim. Jak zaczynał łamać, rzucać i nie wiem co tam jeszcze robić, to ja już nie wstawałem. Nawet jak próbowałem trzepnąć go z pięści, to łapał moją rękę i zaczynał cyrk. Tak, Zdanek w „Tekkena 2" jest nie do pokonania.

4. Jest to dosyć skomplikowana sprawa. Firma Sony sama dobiera stuff do danego numeru na cover CD. Mało tego, ona sama takie płytki tłoczy. Toteż jeśli jakaś gazeta chce wydawać czasopismo poświęcone PSX-owi wraz z kompaktem, musi kupić od firmy Sony te płytki. Oczywiście, że gier na kompakcie mogłoby być więcej, ale taka jest polityka tego molocha i nie nam, szarym ludkom, mieszać się do tego.

List 2

1. Odpowiadam na prośbę przesyłania opinii o nowych recenzentach. Rzecz tyczy się niejakiego Zdanka. Otóż nie wątpię, że jest on dobry w nawalanki, ale powinien lepiej znać się na realiach komputerowych. Pisze on, że prawdopodobnie w każdym z domów stoi P90 z 16 MB RAM, z akceleratorem grafiki 3D. Mnie wydaje się to mało prawdopodobne. Niewielu jest posiadaczy Pentiumów, a co dopiero akceleratorów 3D.

2. Na czym polega skala stosowana w „Wyróżnieniach Redakcji" i jaka jest jej maksymalna wartość?

Ryszard Pentiumowiec

1. Jeśli chodzi o sprzęt, jaki posiadają nasi polscy gracze, to obawiam się, że Zdanek ma rację. Nie oszukujmy się, P90 to żadna konfiguracja. To już za słaby sprzęt, żeby w cokolwiek grać. A użytkownicy PC w naszym kraju bardzo szybko dostosowują się do światowych standardów. Dlatego więc P90 gości w większości domów, choć oczywiście 486 jeszcze całkowicie nie zniknęło.

2. „Wyróżnienia Redakcji" otrzymują gry, które w danym miesiącu zdecydowanie najlepiej się prezentują i są najciekawsze. Program, który w werdykcie otrzymał ocenę ok. 90%, automatycznie ląduje w „WR". Ma to oczywiście na celu pokazanie Wam, na którą grę należy zwrócić szczególną uwagę. A jaką ma maksymalną wartość? Teoretycznie jest to 100%, lecz jak zauważyliście, nasz zespół jeszcze nigdy nie przyznał żadnemu produktowi aż tak wysokiej oceny.

List 3

Czy „Tekken 2" i „Tekken 3" będą w sprzedaży do początku roku 1998 i ile „Tk3" będzie kosztował z przystawką? Czy w „Grach Komputerowych" znajdzie się szczegółowy opis „Tekkena 3"?

Mariusz Chodorek

Co do „Tk2" to oczywiście, będzie na półkach sklepowych jeszcze długo, długo. Natomiast jeśli chodzi o trzecią część, to byłoby wspaniale, gdyby kompakt ukazał się na początku '98 roku. Obawiam się jednak, że w Japonii ukaże się dopiero w styczniu, co pozwala przypuszczać, że „Tekken 3" ukaże się w Europie w połowie przyszłego roku. Co do jego ceny, to jeszcze jej nie ustalono. Jak tylko otrzymamy jakieś wiadomości, czy nawet nowe screeny, to znajdzie się również strona w „Grach Komputerowych".

List 4

(...) pewnego razu, w którymś z numerów napisaliście, że postaracie się by „Gry Komputerowe" pojawiały się w kioskach na początku każdego miesiąca, jednak nie doczekałem się zmiany. Myślałem sobie w mózgu, że zmiany wymagają czasu, poza tym tak się szybko rozwijacie, że nie sposób jest ciągnąć wszystkich spraw jednocześnie. Trwałem w tym przekonaniu aż do dzisiaj (czyli 28.05.97), kiedy to kupiłem nowy egzemplarz „GK" w nowej śliskiej okładce z fazowym rysunkiem (!Bomba!).(...) Wielki konkurs firmy USER to jest to, co lubię najbardziej. Zatarłem ręce, zacząłem studiować treść i moim oczom ukazał się paskudny widok: „Termin przyjmowania odpowiedzi 19.05.97". Dopiero numer ukazał się w kioskach, a konkurs już się skończył. O co tu chodzi?(...)

Oskar Szwabowski

Dzięki Oskarze za długi list, wyciągnęliśmy z niego wiele wniosków. Poruszyłeś w nim kilka ciekawych problemów, na których część teraz postaram się odpowiedzieć. Po pierwsze, sprawa naszej terminowości. Was to wkurza, a nas doprowadza do białej gorączki. My ze swej strony robimy wszystko, aby numer ukazał się na czas. Od marca każde „Gry Komputerowe" są złożone na czas, a opóźnienie powoduje krążek CD. Ale od tej chwili kompaktem zajął się sam Diabeł, co pozwala przypuszczać, że „GK" będą wychodzić regularnie. Natomiast co do konkursu USER, to oczywiście przedłużamy termin przesyłania odpowiedzi do końca wakacji.

Aha, dzięki dla Mr. Megatecal, napisałeś naprawdę odlotowy list!!

Trzymajcie się! Pa!

Kuba



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

Zięć wchodzi do apteki i prosi o truciznę dla teściowej:
– Receptę pan ma? – pyta sprzedawca
– A fotografia nie wystarczy?

Lolo

– Ostrożności nigdy za wiele – powiedział Nowak, zamykając na kłódkę trumnę z teściową.

Lolo

Jack i Jim byli bliźniakami. Pewnego dnia obu spotkało nieszczęście. Jack stracił żonę, a Jim motorówkę. Po kilku dniach znajomy spotyka Jima na ulicy. Biorąc go za Jacka składa kondolencje:
– Wiem co teraz musisz czuć.
A na to Jim:
– Nie, to nic takiego. Właściwie już była stara, przegniła i śmierdziała jak zdechła ryba. Już kiedy wszedłem w nią po raz pierwszy natychmiast polała się woda, ponieważ z przodu miała wielką dziurę, a z tyłu paskudne pęknięcie. Za każdym razem gdy z niej korzystałem, te otwory się powiększały. Ale wykończyło ją pięciu moich kolesiów, którym ją pożyczyłem. Uprzedziłem, że nie jest dobra, ale powiedzieli, że zaryzykują. No i wariaci weszli do niej wszyscy naraz. Tego było już za wiele! Biedaczka pękła i rozpadła się!
W tym momencie słuchacz zemdlał...

Adam Woch

W środku nocy pielęgniarka w szpitalu budzi pacjenta.
– Co się stało? – pyta zaspany pacjent.
– Zapomniał pan wziąć tabletki na sen.

Anna Kozak

– Natychmiast wracaj na pokład – słyszy nurek w słuchawkach głos kapitana.
– A co się stało?
– Statek tonie!

Anna Kozak

Rozmawiają dwie przyjaciółki:
– Więc pozujesz dla tego sławnego malarza?
– Tak! Do obrazu „Kleopatra i żmija".
– A kto będzie Kleopatrą?

Anna Kozak

– Mamo! Mamo! – krzyczy na cały głos mały Krzysio.









– Czego chcesz – wychyla się przez okno jego matka.
– Józek nie wierzył, że masz zeza...

Anna Kozak

Do żołądka na imprezie wpadło: ciastko z kremem, zaraz po nim setka „czystej", następnie kiszony ogórek, sałatka, potem znów setka „czystej", a na koniec wpada banan i woła:
– Chłopaki, wracamy. Tam na górze jest impreza!

J.R.

Mleczarza wzięli do wojska. Po pewnym czasie wysyła list do domu: „Mamusiu, jest świetnie, pozwalają nam się wylegiwać do szóstej..."

J.R.

– Jakie jest ulubione święto narkomanów?
– ???
– Dożyłki
– A ich ulubiony program telewizyjny?
– ???
– Tydzień na działce.

Łukasz Sanecki

Kolega do kolegi:
– Czemu wpychasz sobie ten chleb do tyłka?
– Ponieważ dentysta kazał mi jeść drugą stroną.

Łukasz Sanecki



Jaki jest szczyt głupoty?
Za ostatnie pieniądze kupić portfel.

Łukasz Scheffler

Jaki jest szczyt żołnierskiego roztargnienia?
Założyć hełm na lewą stronę

Łukasz Scheffler

Student pyta kolegę:
– Poradź mi, jak napisać w liście do ojca, że znów oblałem egzamin?
– Napisz: „Egzaminy skończone, u mnie nic nowego."

Tomasz Sikora

Co to jest: małe, czarne i puka w szybę?
Dziecko w piekarniku.

Paweł Ampuła

Pani w szkole pyta Jasia:
– Czy ty chociaż wiesz, kto to Mickiewicz, Słowacki, Norwid?
– Nie wiem. A wie pani, kto to Chudy, Baton i Piachu?
– Nie.
– To co mnie pani swoją bandą straszy!

Paweł Ampuła

Do drzwi mieszkania puka podchmielony jegomość. Otwiera mu mały chłopczyk. Skacowany sąsiad prosi malca o szklankę wody. Kiedy ją otrzymał, wypił ją jednym haustem i posłał dzieciaka po kolejną. Po jej opróżnieniu ma ochotę na jeszcze jedną. Chłopczyk ponownie znika, ale tym razem przychodzi z pustą szklanką.
– Dlaczego mi nie przyniosłeś wody? – pyta pijaczek.
– Mały jestem, do kranu nie dosięgam, a z sedesu już wszystko wybrałem.

Paweł Ampuła

Zdradzony mąż był ciekaw, jak zachowa się żona po jego śmierci. Udał więc zawał serca. Żona, widząc nieboszczyka, szybko pobiegła po kochanka. Zdjęli z męża garnitur uznając, że szkoda go do trumny i założyli na „trupa" dres. Również zdjęli buty i założyli trampki.
Wokół zamkniętej trumny zebrała się rodzina i znajomi.
– Dokąd odchodzisz mój mężu? – zawodzi w udawanym żalu niewierna żona.
Mąż uznając, że czas na koniec przedstawienia, odrzuca wieko trumny i mówi:
– Jadę na olimpiadę, ty ladacznico.

Paweł Ampuła

W samolocie, lecącym wysoko nad chmurami, przestaje nagle pracować silnik. Wśród pasażerów widać początki paniki. Nagle otwierają się drzwi od kabiny pilota. Kapitan z uśmiechem na ustach i spadochronem na plecach idzie w kierunku drzwi awaryjnych i mówi:
– Proszę państwa, nie ma żadnych powodów do niepokoju, idę właśnie po pomoc.

Wojciech Szybiak

Masztalski chwali się rodzinie, że idzie na wojnę.
Na to jego matka:
– A jak cię zabiją?
Masztalski odpowiada:
– A mnie to za co?

F.C.

Pyta się żołnierz oficera:
– Dlaczego cię przenieśli z łodzi podwodnej na okręt?
– A bo miałem taki zwyczaj.
– Jaki?
– Spałem przy otwartym oknie.

Łukasz Pabis

– Dlaczego idąc brzegiem rzeki i widząc tonącego, nie uratował pan mu życia – pyta policjant włóczęgę.
– Bo ja za ratowanie mam już trzy zegarki.

Łukasz Pabis

Syn mówi do ojca:
– Tato słyszałem, że twój ojciec chodził do psychiatry.
– Chyba żartujesz! Chyba twój!

Kamil Kuczek

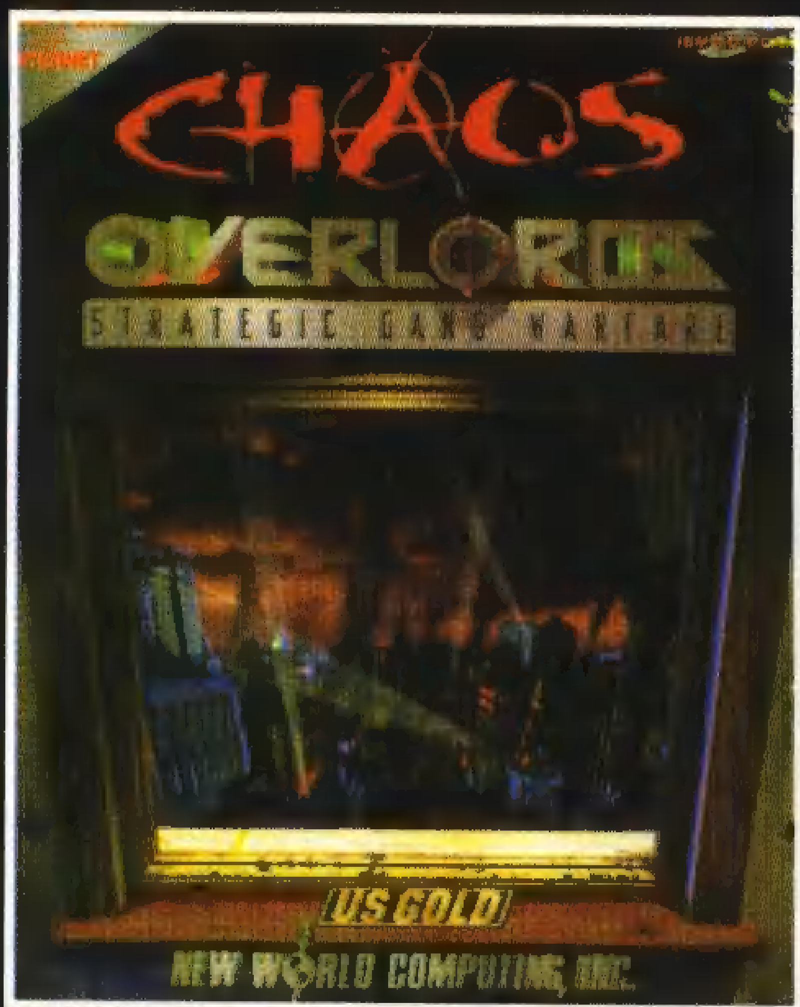
Na plaży nudystów.
– Pani mi się podoba...
– Widzę!

Crasher

Nagrodę 50 zł otrzymują:
– za teksty: Anna Kozak
– za grafikę: Paweł Ampuła

Wielka promocja PRENUMERATY

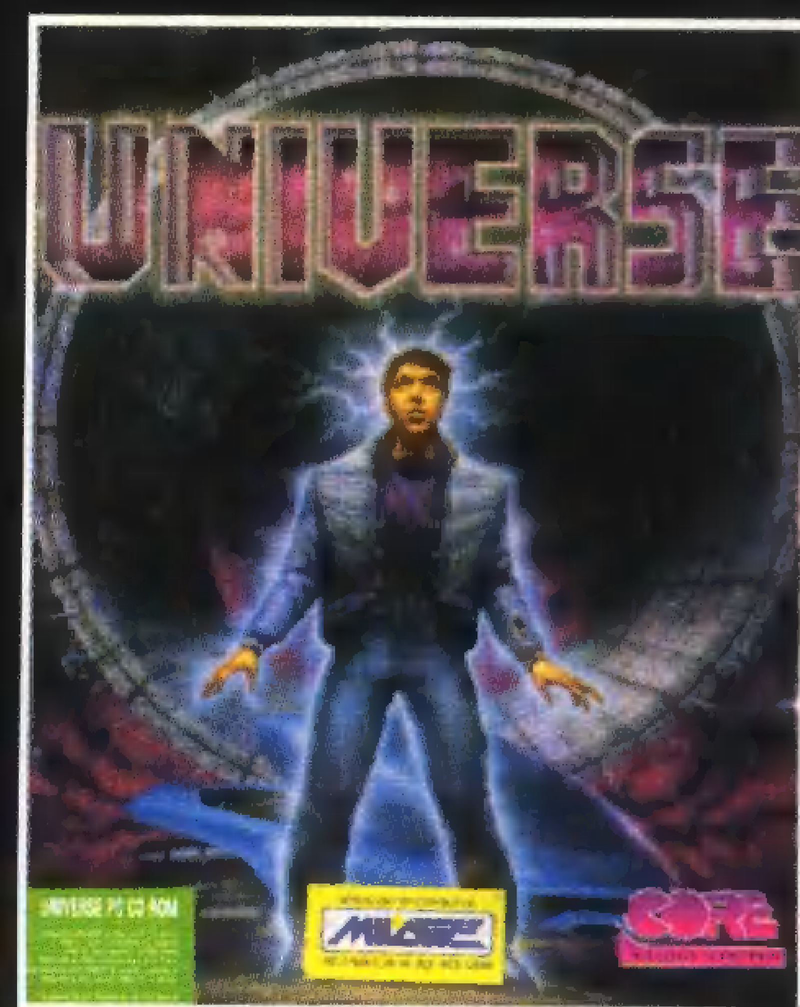
Uwaga! Każda osoba, która zamówi w redakcji roczną prenumeratę **Gry Komputerowe - Edycja CD**, otrzyma **ZA DARMO!** wybraną grę na PC. Oto nasze propozycje:



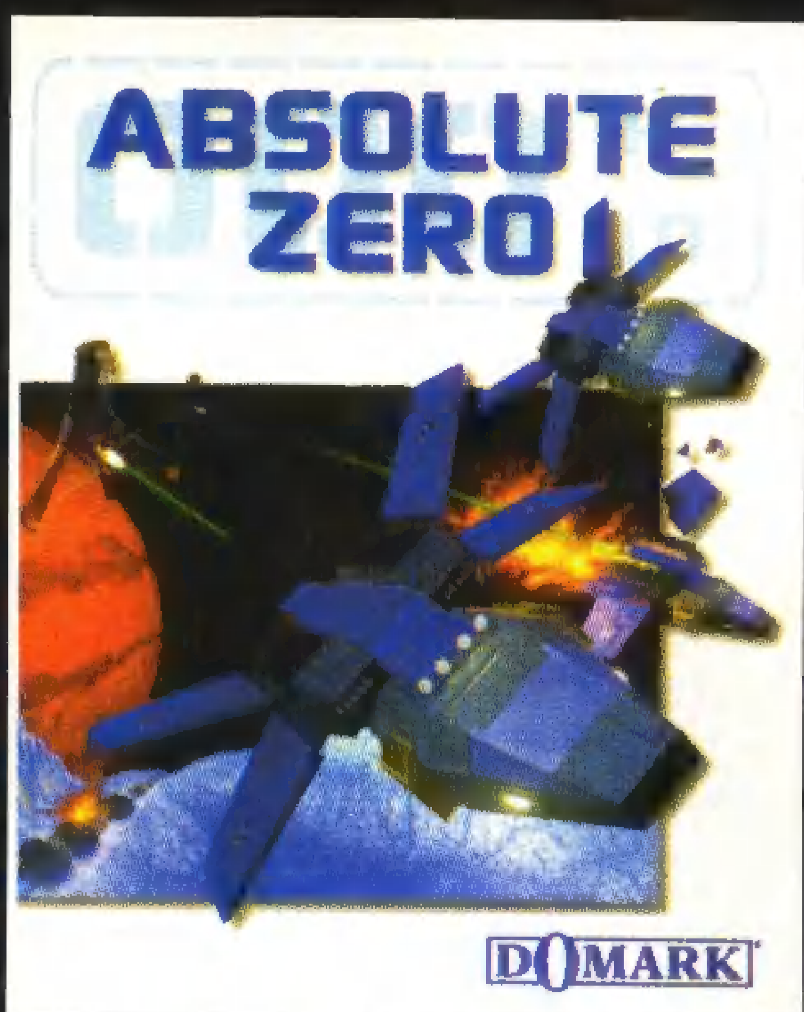
Chaos Overlords
Jest to pierwsza strategia w której gracz staje po złej stronie, władając gangiem i rozszerzając strefy jego wpływów.



Big Red Racing
Śmieszne i bardzo dynamiczne, trójwymiarowe wyścigi w których uczestniczy banda pomyleńców.



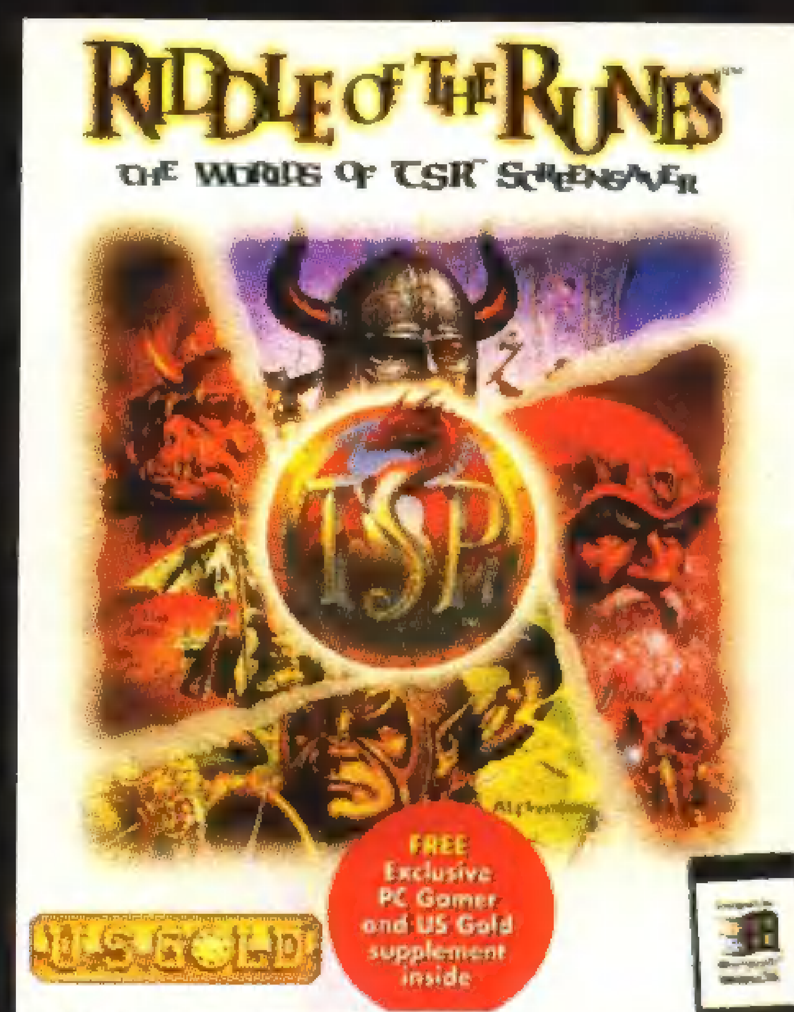
Universe
Bohater tej gry przygodowej usiłuje odkryć, kto tak naprawdę bezwzględnie rządzi całym Wszechświatem.



Absolute Zero
Gra Absolute Zero, czyli znakomite połączenie strzelanki 3D z wyważoną strategiczną rozrywką na wysokim poziomie.



Heimdall 2
Czyli druga część skandynawskiej sagi o walecznym wikingu, którego życiowy cel to pokonanie okrutnego Lokiego.



Wydawnictwo **CGS** ma także zestaw role-playowych screensaverów dla Tych wszystkich czytelników, którzy zamówią **prenumeratę półroczną**.

JAK ZAMAWIAĆ

Na adres CGS, **ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa**, wyślij przekaz pocztowy, na kwotę **119,40 zł** (pren. roczna 12 mies.) lub - **59,70 zł** (półroczna 6 mies.) Dokładnie wypełnij przekaz, a na odwrocie w miejscu na korespondencję, podaj tytuł pisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata, a także powtórz czytelnie adres zamawiającego. Nie zapomnij podać tytułu wybranej gry - w przypadku **prenumeraty rocznej**.











	Typ	Ilość przycisków fire	Megazoom	Win '95	Autofire	Throttle	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-214	analogowy	4	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-215	analogowy	2	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-207	analogowy	2	✓	✗	✓	✗	✗	✗
SV-205	analogowo /cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	✗	analogowo/ cyfrowy
SV-241	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	✓	✗
SV-242	przepustnica	✗	✓	✓	✗	✓	✓	współpracuje ze wszystkimi joysickami
SV-243	analogowy	6	✗	✓	✓	✓	✓	mysz w grze
SV-244	analogowy	17	✗	✓	✓	✗	✓	3D

✓-TAK ✗-NIE





INTERACT®
by Multi-Styk



Dodatkowe funkcje:
praca analogowa
throttle

Dodatkowe funkcje:
funkcja 3D
17 programowalnych przycisków

Największy wybór za rozsądną cenę!















	Ilość przycisków fire	Typ	Win '95	Autofire	Szybkość	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✗	✗
SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	✗	✗	✗
SV-234	9	analogowo /cyfrowy	✓	✓	✗	✗	Throtlle
SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	✗	✓	3D sygnalizacja LED
SV-237	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✓	36 programów
SV-238	4	cyfrowy	✗	✓	✗	✗	niska cena



Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz:** CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów:** COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice:** PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza:** GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno:** ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz:** ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice:** EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin:** JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim:** LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik:** AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz:** GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec:** TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg:** GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** MPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; **Wrocław:** EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.





ACTIVISION

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT



SZALEŃSTWO ZABIJANIA

SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

RZEKA KRWI

w pudełku figurki!

MINDSCAPE

WARHAMMER
SHADOW OF THE HORNED RAT

Projekt: AbAkO S.C. (0-601) 44 84 16